ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ!



СТРАНА ИГР

#04 (157) ФЕВРАЛЬ 2004

ДОСТИЖЕНИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ-2003

«СИ» РАЗДАЕТ СЛОНОВ

СТР. 24

URU: AGES BEYOND MYST

МЫ ТАМ УЖЕ ПОБЫВАЛИ!

СТР. 108

СТР. 36

SOLDNER: SECRET WARS

СТАНДАРТ МУЛЬТИПЛЕЕРА 2004

СТР. 42

HEADHUNTER: REDEMPTION

ТАТУИРОВАННЫЕ ДЕВИЦЫ – В БОЙ!

СТР. 18

КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)

СТР. 48

КОРСАРЫ II

ДЖОННИ ДЕПП УХОДИТ В ОТСТАВКУ

ИГРЫ НОМЕРА:

Soldner: Secret Wars / Headhunter: Redemption / **Корсары II** / Wars & Warriors: Joan of Arc / **Darkwatch: Curse of the West** / Neo Contra / **The Suffering** / Puyo Pop Fever / **Altered Beast** / Warlords Battlecry III / **Карибский кризис** / Чистильщик / **Desert Rats vs. Afrika Korps** / Project Gotham Racing 2 / **Crimson Skies: High Road to Revenge** / Moto GP / **Механоиды** / Secret Weapons Over Normandy / **Civilization III: Conquests** / Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre / **Freaky Flyers**

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 04>

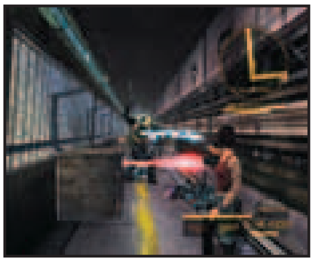

Хотите получить больше времени для отдыха ?
intel inside
pentium 4
SONY
МИР
настольный компьютер "МИР VIP" на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT
·гарантия 2 года
·покупка в кредит
·design for Windows XP
·всестороннее тестирование
·сертифицирован "РосТестом"
·оплата через операционную кассу банка
·компьютер по индивидуальному заказу без предоплаты

ФЕВРАЛЬ #04(157) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ?!
НОВЫЕ СТАНДАРТЫ КАЧЕСТВА ЗАДАЕТ SOLDNER: SECRET WARS /36



ХИТ?!
ПОСТАРЕВШИЙ ГЕРОЙ HEADHUNTER: REDEMPTION ОБЗАВЕЛСЯ... /42



ТЕМА НОМЕРА
МЯСОРУБКА ДЛЯ БИБЛИОФИЛОВ – «КНЯЗЬ ТЬМЫ» (SACRED) ЗАСТАВИТ ВАС ВСПОМНИТЬ КЛАССИКУ ЖАНРА И ЗАБЫТЬ О РЕАЛЬНОМ МИРЕ! /18



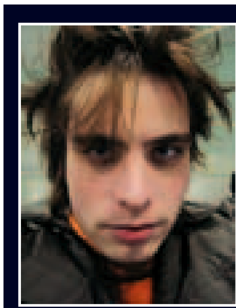
СКОРО
НАСТОЯЩИЕ КОРСАРЫ II – ОЧЕРЕДНОЕ ПРЕВЬЮ ПРОЕКТА! /48



ОБЗОР
В МИР РАЗУМНЫХ МАШИН ПЕРЕНОСЯТ НАС МЕХАНОИДЫ /76



СПЕЦ
«СТРАНА ИГР» НАЗЫВАЕТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА НА ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ И КОНСОЛЯХ! ВСЕ ДОСТИЖЕНИЯ ИНДУСТРИИ, БОЛЕЕ ТРЕХ ДЕСЯТКОВ НОМИНАЦИЙ... КТО ЖЕ ПОЛУЧИЛ ГЛАВНЫЙ ПРИЗ? /24



Всем привет!

В Стране переворот: правящая партия потеряла своего вождя в лице Александра Глаголева, который сложил полномочия, в пользу молодого, предприимчивого лидера Михаила Разумкина.

Юный возраст Миши не помешал ему в прошлом заполучить тиутл самого ответственного главного редактора Official PlayStation magazine, в котором он работал, в поте лица, вплоть до самого закрытия замечательного журнала.

В новой должности Миша собирается навести порядок в расшатанных рядах партии и поднять «Страну» на новый уровень внутренних и внешних отношений.

Проявляя верх благородства и милсердия Миша, распорядился оставить Александра Борисовича при дворе, и не бросать его без дела. Дел у него будет много и работать придется не жалея сил.

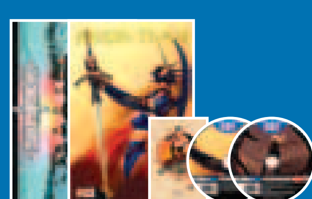
Полным ходом в стенах редакции идут занятия по чистописанию и строевой подготовке. Члены партии учат новый гимн «Страны» и дают клятву боротся за концепцию до последней буквы.

Пока Глагол осваивает специальность бильд-редактора, Миша разбирается с документами, а Купер под шумок расширяет «Банзай!», мне приходится, как всегда, выручать занятых коллег и писать эту муть.

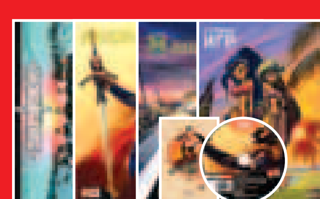
– АЛИК ВАЙНЕР

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двусторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двусторонних постера, наклейка, один DVD, вкладка с содержанием DVD.



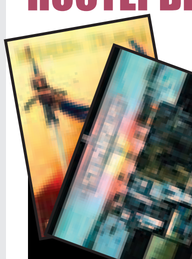
НА ОБЛОЖКЕ: Нет, это не обложка «Убить Билла»! Это меч серафима из «Князя Тьмы» (Sacred)



ОБЗОР

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ. А ПОТОМ? КОНЕЧНО, SECRET WEAPONS OVER NORMANDY, ОЧЕНЬ ПРИЯТНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР! /80

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

- «КНЯЗЬ ТЬМЫ»
- SOLDNER: SECRET WARS



БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- FREAKY FLYERS
- «ЖАННА Д'АРК»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№04 (157) февраль 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru — главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильд-редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

MICROSOFT СЧИТАЕТ ДЕНЬГИ И КОНСОЛИ

31 декабря 2003 года корпорация Microsoft подвела итоги второго квартала финансового года. Доход компании за этот период составил $10.5 млрд., прибыль – $1.55 млрд. Доход игрового подразделения Microsoft за квартал составил $1.27 млрд., что на 5% ниже прошлогоднего показателя. Причина тому – падение темпа продаж Xbox на 6% и не очень впечатляющие результаты работы подразделения, занимающегося играми для PC. Однако поводов для беспокойства у Microsoft пока нет. К началу 2004 года в мире было уже 13.7 млн. владельцев Xbox. Ожидается, что к июню эта цифра вырастет до 14.5-16 млн. Число пользователей сервиса Xbox Live достигло 750 тыс., причем сюда не включены временные подписчики, получившие бесплатные купоны на 2 месяца онлайновой игры. Microsoft рассчитывает, что к лету число постоянных пользователей сервиса достигнет 1 млн. ■

КОРОТКО

▸ **SQUARE ENIX** отказалась от прав на торговую марку Chrono Break на территории США, то есть игры под этим лейблом в США выходить больше не будут. В Японии же права на эту марку по-прежнему остаются за Square Enix.

▸ **MUD DUCK PRODUCTIONS** будет издавать Malice и Powerdrome на территории США. Обе игры должны выйти во втором квартале 2004 года на Xbox и PS2.

▸ **SAMMY БУДЕТ** использовать движок Havoc 2 в недавно анонсированном action-проекте Darkwatch: Curse of the West.

▸ **DEAD OR ALIVE ONLINE** переименована в Dead or Alive Ultimate. Разработчики посчитали, что в игре столько бонусов и новых возможностей, что новое название куда точнее отражает ее суть.

▸ **ELECTRONIC ARTS** будет издавать третью часть сериала TimeSplitters, носящую пока рабочее название TimeSplitters 3. Игра создается для PS2 и Xbox и будет поддерживать сетевой многопользовательский режим. Дата выхода назначена на 2005 год.

▸ **БРЕНДАН МАКНАМАРА** (Brendan McNamara), ответственный за создание The Getaway, покинул Team Soho и основал собственную студию Team Bondi в Австралии. Работа над первым проектом уже ведется. При этом игра выйдет на PSP или PS3, но совершенно точно не на PS2.

МНОГО ШУМА ВОКРУГ NINTENDO DS

Nintendo наконец-то поделилась первой конкретной информацией о своей секретной «не-консоли» (хотя еще недавно обещала раскрыть ее тайну только весной). Устройство получило название Nintendo DS. DS – аббревиатура от Dual Screen. Дело в том, что Nintendo DS будет снабжен двумя трехдюймовыми жидкокристаллическими экранами, что и является главной особенностью системы, а также двумя процессорами: ARM9 и ARM7. Логично спросить, для чего Nintendo DS два экрана? Представители компании заявляют, что это дает возможность на одном из них выводить изображение игровой зоны вообще, а на другом – рассматривать мелкие детали в увеличенном виде. Например, в футбольных симуляторах можно будет видеть одновременно и все поле, и крупно фигурку футболиста с мячом. Однако есть и другие версии на этот счет. Ходят слухи, что Nintendo ведет переговоры с Sharp об использовании технологии 3D display в одной из своих портативных систем. Конечно, ей может быть не только Nintendo DS, но и преемник GBA, работа над которым уже кипит вовсю. Однако сами представители Sharp объяснили, что их технология основана на воспроизведении изображения отдельно для левого и правого глаза (как в стереокино), так что два экрана Nintendo DS здесь пришлись бы очень даже кстати. Все это наводит на мысли о Virtual Boy, где тоже была сделана ставка на стереоизображение и который в результате стал одним из самых крупных провалов Nintendo.



В Интернете появилось немало таких забавных подделок.

О провале Nintendo DS, конечно, говорить еще слишком рано, особенно если учесть, что в продажу система поступит только в конце 2004 года, однако ее перспективы сейчас абсолютно неясны. Например, совершенно непонятно, почему Nintendo не хочет называть свое детище консолью. Вероятно, причина всего одна: чтобы лишний раз подчеркнуть, что Nintendo DS – не преемник и не альтернатива GBA. На вопрос «а что же это тогда такое?» ответа пока нет. Непонятно, насколько активно будут поддерживать систему издатели. Опыт N-Gage доказал всем, насколько рискованным шагом может быть решение о поддержке совсем уж нетрадиционного железа. Не ясно и то, с кем будет конкурировать Nintendo DS. Послушать Nintendo, так ни с кем: к GBA он не имеет никакого отношения и с PSP они тоже в разных весовых категориях. Однако выходит устройство практически одновременно с портативной консолью от Sony, так что сравнения между ними избежать все равно не удастся. Относительно цены Nintendo DS никакой официальной информации пока не поступало, однако аналитики считают, что она будет где-то на уровне $180. ■

НЕУРОЖАЙНЫЙ ГОД

2003 запомнился нам, как год, когда все консоли продавались довольно вяло. Суперхитов выходило очень мало, да и рынок уже близок к состоянию насыщения. Так, годовые темпы продаж PS2 снизились на 26%, что стало причиной серьезных финансовых трудностей для Sony, Xbox – на 2%. И только продажи GameCube выросли на 39% – в основном благодаря снижению цены консоли до рекордной отметки в $99. Однако не будем забывать, что мы пока еще не знаем, как это отразилось на финансовых результатах работы Nintendo. Ведь 2003 стал первым годом за многие десятилетия, когда компания понесла убытки и оказалась на пороге кризиса, что и вынудило ее принимать решительные меры. Игры для всех платформ, как ни странно, продавались лучше, чем в 2002, – на 5%. В США, например, в ушедшем году игр было продано на $7 млрд. – высочайший показатель за всю историю индустрии. В основном издателям за это нужно благодарить рождественскую суматоху, когда покупатели покупают все, что плохо лежит. Настоящим триумфатором на рынке программного обеспечения для консолей в 2003 году стала Sony. 80 млн. игр для PS2 нашли своих владельцев, что позволило издателям заработать $3 млрд. Как сообщает Sony, на одну PS2 сейчас приходится в среднем 12.4 проданных игры. Это рекордно высокий показатель как для самой Sony, так и для конкурентов. ■


ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17″ экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

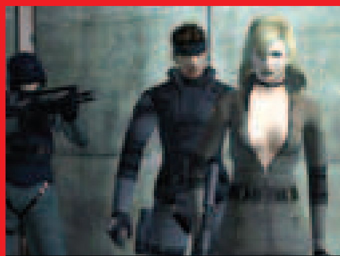
ГОРЯЧИЕ ПИРОЖКИ: GC И GBA

В рождественской гонке Nintendo заняла почетное второе место после Sony. В Европе перед Рождеством спрос на GameCube увеличился на 88% по сравнению с прошлым годом, а на игры для консоли – на 45%, спасибо Mario Kart: Double Dash!! и 1080 Avalanche. Хотя настоящими бестселлерами по-прежнему остаются игры для GBA, которых в декабре 2003 года было продано на 104% больше, чем в 2002. Причем наибольшим спросом по традиции пользовались Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire.
В США положение GameCube тоже упрочилось. Только в декабре в этом регионе было продано более миллиона приставок. Nintendo считает, что и в наступившем году у нее найдется, чем завлечь покупателей в магазины, ведь грядут Final Fantasy: Crystal Chronicles и Metal Gear Solid: Twin Snakes. ■





Final Fantasy: Crystal Chronicles, эксклюзив для Nintendo GameCube.





Римейк Metal Gear Solid (PS one)отличается улучшенной графикой.

КОРОТКО

METAL GAR SOLID: Twin Snakes выйдет в Европе 26 марта.

ПОИСТИНЕ ЛЕГЕНДАРНАЯ компания Legend Entertainment, основанная в 1989 году и выпустившая более десятка без преувеличения классических игр, закрыта. Официальная причина – отсутствие находящихся в разработке проектов.

THE SIMS 2 И MEDAL OF HONOR: Pacific Assault – две самых ожидаемых игры от Electronic Arts – перенесены самое раннее на июль этого года. Причина более чем банальна – игры все это время будут доводиться до нужной кондиции.

РЕЛИЗ MMORPG Pirates of the Burning Sea перенесен на четвертый квартал.

ИГРА DRIVER 3, также известная как Driv3r, выйдет не в марте, как было объявлено ранее, а первого июля. Причина, как обычно, – желание разработчиков выпустить на рынок максимально качественный продукт.

КОМПАНИЯ CODEMASTERS с радостью объявила о лицензировании торговой марки TOCA для европейского релиза Race Driver 2, благодаря чему игра переименована в TOCA Race Driver 2. В Германии и странах Бенилюкс, вследствие заключения аналогичных лицензионных договоров, Race Driver 2 выйдет как DTM Race Driver 2, а в Австралии и Новой Зеландии – как V8 Supercars 2.

КОРОТКО

NAMCO ПЛАНИРУЕТ выпустить в США суперпопулярный в Стране восходящего солнца симулятор игры на японских барабанах Taiko no Tatsujin.

RESIDENT EVIL 4 выйдет в самом конце этого года. Игра разрабатывается эксклюзивно для GameCube.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ДАТА выхода Fable и Sudeki перенесена с весны на лето 2004 года.

НА САЙТЕ EVOLUTION STUDIOS появилась информация о том, что работа над WRC 4 уже ведется. Ни издатель, ни дата выхода игры пока не названы.

FINAL FANTASY X-2 уже разошлась в США тиражом в 1 млн. копий.

ACCLAIM НЕ БУДЕТ ИЗДАВАТЬ третью часть Burnout. Теперь права на издательство принадлежат Electronic Arts. Игра должна выйти на PS2 и Xbox уже в этом году.

СЕРДЦЕ XBOX NEXT

Стали известны новые подробности относительно центрального процессора Xbox Next, разрабатываемого IBM. Компания уже создала экспериментальный образец, основанный на 65-нанометровой технологии. Ее использование позволило преодолеть барьер в 3 ГГц и в будущем, вероятно, даст возможность приблизиться к 5 ГГц. Массовое производство процессоров может быть налажено не раньше, чем через год-полтора, что вполне приемлемо для Microsoft, объявившей недавно о том, что Xbox Next появится в 2006 (а не в 2005) году. ■

PSP ЗАДОРОГО

Крис Диринг (Chris Deering), глава европейского подразделения Sony, поделился с журналистами информацией относительно цены грядущей портативной системы PSP. Диринг сказал, что цена консоли будет «ближе к 200 фунтам, чем к 300». По некоторым слухам, она составит 250 фунтов. В любом случае это рекордно высокие цифры не только для портативных систем, но и для домашних консолей. Дело в том, что Sony не хочет продавать PSP себе в убыток, как это обычно происходит. Компания считает, что основную часть прибыли в данном случае должно приносить именно железо. Благодаря этому можно будет снизить лицензионные отчисления, которые разработчики выплачивают Sony, что позволит сделать PSP более привлекательной платформой. Однако, если после запуска эта политика не изменится, цена на PSP не сможет снижаться настолько радикально, как это бывает обычно (к концу жизни консоль, как правило, стоит в 2.5-3.5 раза дешевле, чем в первые месяцы), а это может снизить конкурентоспособность продукта в долгосрочной перспективе.
Также появилась информация о том, что в PSP будет установлено 32, а не 8 Мбайт оперативной памяти, как планировалось изначально. Пока это лишь слухи, но разработчики в один голос заявляют, что именно малый объем оперативной памяти мешает им использовать возможности системы по максимуму. ■

ЭД ФРАЙЗ БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАЕТ В MICROSOFT

Эд Фрайз (Ed Fries), проработавший в Microsoft более 18 лет и возглавлявший игровое подразделение компании с 1995 года, подал в отставку. Этот человек во многом ответственен за то, какие игры выходили и будут выходить на Xbox. Он отвечал за проведение сделок по покупке Microsoft компаний Bungie, Rare и Ensemble Studios. Причина его ухода пока не называется, однако, судя по всему, он остается в хороших отношениях с Microsoft. Сейчас обязанности Фрайза временно исполняет Шейн Ким (Shane Kim). ■

ELECTRONIC ARTS ПОДДЕРЖИТ XBOX LIVE?

Появились слухи о том, что в Xbox-версии Battlefield 1942 будет возможность сражаться по сети через Xbox Live. Напомним, до сих пор игры от Electronic Arts, даже если и выходили на нескольких консолях, поддерживали онлайновый режим только на PS2, что немало радовало Sony и огорчало Microsoft. Теперь ситуация, возможно, радикально изменится. Battlefield 1942 для Xbox должна была выйти в начале 2004 года, но Electronic Arts объявила об отмене проекта. Однако сейчас его статус до конца не ясен. Да и сами слухи о поддержке издательством Xbox Live представители Electronic Arts сначала категорически отрицали, а потом заявили, что «мы продолжаем вести переговоры по этому поводу». Так что, видимо, слухи все-таки небеспочвенны, и вскоре мы можем ждать громких официальных анонсов. ■



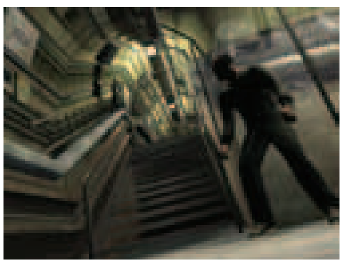


THE GETAWAY 2 НА ПОДХОДЕ

SCEE поделилась первыми подробностями относительно The Getaway 2 и представила первые скриншоты. Действие игры снова будет разворачиваться в Лондоне (что наверняка позволит выпустить проект быстрее, так как город не придется «строить» заново). Однако старых знакомых – Марка Хаммонда и Фрэнка Картера мы уже не увидим. Главного героя The Getaway 2 зовут Эдди О'Коннор (Eddie O'Connor). Биография его туманна. Эдди – подающий надежды боксер-любитель, не гнушающийся использовать свои бойцовские качества для зарабатывания денег. Судя по всему, однозначно «хорошим» героем он не является. Впрочем, это вполне вписывается в общую стилистику игры. Мы обязательно еще вернемся к разговору о The Getaway 2, как только станут известны новые подробности. ■









НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 15 ПО 29 ФЕВРАЛЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
15	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	Konami	США	PC
15	Hunting Unlimited 2	Arush	США	PS2
16	Champions of Norrath: Realms of EverQuest	Sony Online	США	PS2
16	MX Unleashed	THQ	США	Xbox
16	Static Shock	Midway	США	GBA
● 17	Disney's Aladdin	Capcom	США	GBA
17	ChopLifter: Crisis Shield	Xicat	США	PS2
● 17	James Bond 007: Everything or Nothing	EA	США	PS2, GC, Xbox
17	MX Unleashed	THQ	США	PS2
● 17	Rise to Honor	SCEA	США	PS2
● 17	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	США	PS2
● 17	World Soccer Winning Eleven 7 Int.	Konami	США	PS2
● 17	Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	Mythic	Европа	PC
● 18	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles – Aces	Ubisoft	США	PC
● 20	Final Fantasy X-2	EA	Европа	PS2
● 20	kill.switch	SCEE	Европа	PS2
● 20	Sphinx and the Cursed Mummy	THQ	Европа	PS2, GC, Xbox
20	Gotcha Force	Capcom	Европа	GC
20	Pitfall Harry	Activision	Европа	GC, GBA
● 20	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	Европа	GC
● 20	Armed & Dangerous	LucasArts	Европа	Xbox
20	Dancing Stage Unleashed	Konami	Европа	Xbox
● 20	Dragon's Lair 3D	Ubisoft	Европа	Xbox
20	Pitfall Harry	Activision	Европа	Xbox
● 20	Wrath Unleashed	LucasArts	Европа	Xbox
● 20	Armed & Dangerous	LucasArts	Европа	PC
● 20	Breed	CDV	Европа	PC
● 20	Gangland	Whiptail	Европа	PC
● 20	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Aces	Ubisoft	Европа	PC
20	MARCH!: Offworld Recon	Buka	Европа	PC
● 20	Savage: The Battle for Newerth	Digital Jesters	Европа	PC
● 20	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	Европа	PC
20	Peter Pan	Atari	Европа	GBA
● 20	Fallout: Brotherhood of Steel	Vivendi	PS2	Европа
● 20	Sacred	KOCH Media	PC	Европа
20	Spells of Gold	Oxygen Interactive	PC	Европа
23	Dead Man's Hand	Atari	США	Xbox
● 23	Ninja Gaiden	Tecmo	США	Xbox
24	Corvette	TDK	США	PS2
24	Judge Dredd: Dredd Vs Death	Xicat	США	PS2, GC, Xbox
24	Pitfall Harry	Activision	США	PS2,GC,Xbox,GBA
24	Romance of the Three Kingdoms IX	Koei	США	PS2
24	Sitting Ducks	LSP	США	PS2
● 24	Worms 3D	Acclaim	США	PS2, GC
24	Bomberman Jetters	Majesco	США	GC
24	Carve	Global Star	США	Xbox
● 24	Headhunter: Redemption	Sega	США	Xbox
● 24	Full Spectrum Warrior	THQ	США	PC
● 24	Jagged Alliance 2: Wildfire	Strategy First	США	PC
24	Sitting Ducks	Hip Games	США	PC, GBA
● 24	Shining Soul II	Atlus	США	GBA
25	Crystal Key II: The Far Realm	DreamCatcher	США	PC
25	Judge Dredd: Dredd Vs Death	Xicat	США	PC
● 26	Kirby's Air Ride	Nintendo	Европа	GC
● 26	R-Type Final	Metro 3D	PS2	Европа
26	RPM Tuning	Wanadoo	PS2	Европа
27	Bad Boys II	Empire	Европа	PS2, Xbox
27	Conan	TDK	Европа	PS2
27	Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	Европа	PS2
27	Deadly Skies 3	Konami	Европа	PS2
● 27	James Bond 007: Everything or Nothing	EA	Европа	PS2, GC, Xbox
27	Puyo Puyo Fever	Sega	Европа	PS2, GC, Xbox
27	RPM Tuning	Wanadoo	Европа	PS2
● 27	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	Европа	PS2
● 27	Headhunter: Redemption	Sega	Европа	Xbox
● 27	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	Европа	Xbox
27	RLH: Run Like Hell	Virgin	Европа	Xbox
● 27	Silent Scope Complete	Konami	Европа	Xbox
● 27	Unreal II: The Awakening	Atari	Европа	Xbox
27	Combat Over Europe	GMX	Европа	PC
27	Entente: WWI Battlefields	Buka	Европа	PC
27	Journey to the Center of the Earth	GMX	Европа	PC
● 27	Sonic Battle	THQ	Европа	GBA

КОРОТКО

SPORTS INTERACTIVE сменила логотип, а 12 февраля сделает важное заявление, касающееся будущего компании.

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ онлайновая ролевая игра Savage Eden: The Battle for Laghaim отныне полностью бесплатна, и никаких ограничений в регистрации волей компании iEntertainment Network больше не существует. Неизвестно, правда, как долго игра будет доступной всем желающим.

GRAY MATTER STUDIOS не почила в бозе, а работает над неким проектом, настолько секретным, что даже его название сохраняется в тайне. Остается только надеяться, что эта игра не будет отменена, как были отменены два предыдущих проекта Gray Matter Studios – Trinity и add-on к Return to Castle Wolfenstein.

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ и один из основателей Blizzard Entertainment Аллен Адам покинул компанию.

МАШИНКИ

Французы FroGames анонсировали свой первый проект под названием MiniOne Racing. Идея не слишком оригинальна – игроку выдается вооруженная миниатюрная машинка, и на ней он может прокатиться по двадцати трассам, соревнуясь с себе подобными. Среди трасс – пляжи, кемпинги, школьные игровые площадки и даже лунная поверхность. Разумеется, имеется и мультиплеер – от двух до четырех соперников через Интернет, LAN и старый добрый head-to-head. Издатель для игры пока не найден, так что нет даже предварительной даты релиза. ■



ГАИТЯНЕ НЕ СДАЮТСЯ

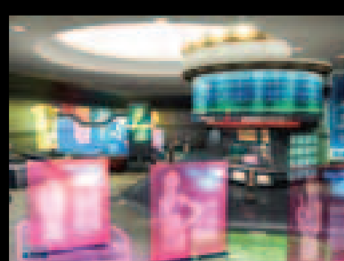
Получив неутешительный для себя итог в федеральном суде, обиженные на авторов Grand Theft Auto: Vice City гаитяне отправились в суд штата Майами. Еще одни обиженные, кубинцы, в суд пока не идут, иском лишь угрожая. В скандал вмешались и официальные лица из гаитянского правительства. «Эта расистская игра чрезвычайно опасна психологически и призывает к геноциду», – заявил консул Гаити Марио Дюпуа. Не смог промолчать и знаменитый сенатор Джозеф Либерман, потребовавший более серьезной ответственности для Rockstar Games, создавших игру «в которой игрок поощряется за то, что нападает на женщину, валит ее на землю, избивает ногами и жестоко убивает, стреляя в нее снова и снова». О существующих в игре поощрениях законопослушных игроков Либерман скромно умолчал. ■



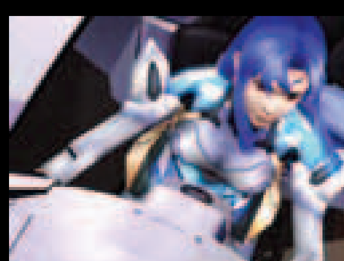
ВЕСТИ О XENOSAGA

Обнародованы новые скриншоты Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Boese, амбициозной RPG от Namco, что готовит эксклюзивно для PS2 команда Monolith Soft. Ожидается, что игра появится в Японии во второй половине 2004 года.

Второй эпизод сюжетно продолжает события оригинала, однако серьезные изменения касаются и системы боя. В частности, добавились совместные атаки, позволяющие двум персонажам наносить удары одновременно. Судя по всему, реализовано это будет примерно как в Breath of Fire IV или SaGa Frontier. Найден и ответ на загадку, мучавшую фанатов первой части еще со времен первой демонстрации нового облика героев Xenosaga. Оказывается, Сион Удзуки (Shion Uzuki) перестала носить очки не исходя из потребности сменить имидж – это лишь следствие эксцесса, произошедшего с ними во время одной из сюжетных сценок. Какого именно – не скажем, лучше порекомендуем поразмышлять на досуге, почему же тогда девушка-робот КОС-МОС (KOS-MOS) выглядит теперь более взрослой. ■







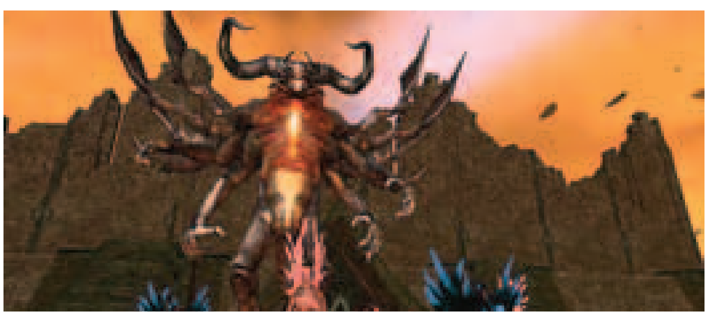


СКАЗКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Компания Namco анонсировала четыре (!) новые игры серии Tales of... для различных платформ. Первая из них – Tales of Legendia для GameCube, сиквел Tales of Symphonia (также разработанной эксклюзивно для консоли от Nintendo). Она будет использовать ту же систему боя, схожий графический движок (полное 3D), а также возможность соединения с GBA. К слову, Tales of Symphonia выйдет в США весной этого года, мы обязательно подробно расскажем вам об этом исключительно интересном RPG-проекте. Вторая игра – Tales of Truthia для PlayStation 2, сиквел Tales of Eternia (PlayStation, в США вышла под названием Tales of Destiny 2). Соответственно, именно из ToE будет напрямую позаимствована классическая система боя 2D Linear Battle, внешне напоминающая двухмерный рисованный файтинг. Владельцам давно уже устаревшей консоли PS one в подарок готовится специальный диск Tales of Fandom 2 (сборник мини-игр, арта, тому подобной мишуры). Четвертая игра анонсирована для Game Boy Advance, название ее пока не обнародовано, так что, возможно, это будет римейк одной из старых частей серии. ■

НА ПЛАНЕТУ RUBI-KA БЕЗ ВИЗ!

Ведущий мировой разработчик и издатель онлайновых развлечений норвежская компания «FunCom», известная российская мультимедийная компания «МедиаХауз» и крупнейший банк на Украине «ПриватБанк» приступили к реализации проекта, который совершит переворот на украинском и российском рынке компьютерных развлечений. Как известно, большая часть MMORPG завлекает игроков псевдосредневековым антуражем или футуристическими космическими мирами, но только одна заставляет их мыслить уже сейчас технологиями будущего. Anarchy Online на протяжении последних лет остается единственной трехмерной масштабной многопользовательской онлайновой ролевой игрой в действительно оригинальном научно-фантастическом мире. Теперь каждый поклонник жанра сможет без проблем пополнить постоянно растущую армию (более 300 000) пользователей Anarchy Online: ShadowLands. Для этого дистрибутив игры с бесплатным 7-дневным доступом (168 часов игры!) можно скачать с сайта компании FunCom, либо в рамках акции «Семь дней анархии доступны всем!», проводимой компанией «МедиаХауз», приобрести за символическую цену в России и на Украине jewel-версию с полным дистрибутивом игры. По истечении семи дней бесплатного доступа пользователям игры предлагается возможность приобрести ключи доступа к игре (включающие месяц игры), а также ключи предоплаты на 30 и 90 дней через банкоматы (для владельцев карт Visa/Mastercard) и в отделениях «ПриватБанка» (за наличные) на Украине, а также «МоскомПриватБанка» на территории России. Понятное дело, что множеству геймеров, не имеющих кредитных карт и не желающих заводить таковые, подобная услуга позволит быстро и без особых проблем оплатить доступ в Anarchy Online. Ранее ознакомиться с Anarchy Online: Shadowlands можно было, лишь купив полную коробочную версию (плюс 30 дней доступа), а затем приобретая игровые коды с помощью кредитной карты. ■





ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Охотник на призраков»	36
2	Need for Speed Underground	24
3	Lord of the Rings: The Return of the King	22
4	Ratchet & Clank: Going Commando	16
5	Medal of Honor: Rising Sun	16
6	EyeToy: Play	15
7	Tekken 4	11
8	Medal of Honor: Frontline	11
9	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	10
10	GTA Double Pack	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lords of the Rings: The Return of the King	28
2	«Властелин колец: Война кольца»	22
3	Need for Speed Underground	21
4	Dead to Rights	14
5	The Sims Double Deluxe	13
6	The Sims: Makin' Magic	13
7	«В поисках Немо»	12
8	«Принц Персии»	11
9	Empire Earth (русская версия)	11
10	Medal of Honor: Allied Assault	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Принц Персии»	34
2	«В поисках Немо»	31
3	«Европейские гонки»	24
4	«Бумер. Сорванные башни»	22
5	«Второй фронт»	18
6	«Форд драйв»	13
7	Postal 2	11
8	«Lock on: Современная боевая авиация»	11
9	«Вьетконг»	10
10	«Тайна третьей планеты»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Охотник на призраков»	55
2	Need for Speed Underground	40
3	Gran Turismo 3 A-Spec	38
4	Lord of the Rings: The Return of the King	30
5	EyeToy: Play	27
6	Prince of Persia: The Sands of Time	26
7	True Crime: Streets of L.A.	22
8	Tekken 4	22
9	Headhunter	20
10	Medal of Honor: Rising Sun	19

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
2	The Sims	Electronic Arts
3	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
4	Call of Duty	Activision
5	The Sims: Double Deluxe	Electronic Arts
6	The Sims: Superstar	Electronic Arts
7	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
8	Total Club Manager 2004	Electronic Arts
9	Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts
10	Halo: Combat Evolved	Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
2	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
3	EyeToy: Play	SCEE
4	FIFA 2004	Electronic Arts
5	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
6	The Sims: Bustin' Out	Electronic Arts
7	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts
8	Tony Hawk's Underground	Activision
9	True Crime: Streets of L.A.	Activision
10	EyeToy: Groove	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
3	Super Mario Sunshine	Nintendo
4	Soul Calibur II	Namco
5	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
6	Billy Hatcher and the Giant Egg	Sega
7	Mario Party 5	Nintendo
8	F-Zero GX	Nintendo
9	Metroid Prime	Nintendo
10	Sonic Adventure 2 Battle	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar
2	Project Gotham Racing 2	Microsoft
3	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
4	Counter-Strike	Microsoft
5	Grabbed by the Ghoulies	Microsoft
6	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft
7	FIFA 2004	Electronic Arts
8	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm
9	XIII	Ubisoft
10	The Simpsons: Hit & Run	Sierra

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Fuun Shinsen Gumi	Genki	PS2
2	Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut	Square Enix	PS2
3	Phantom Brave	Nippon Ichi	PS2
4	Gyakuten Saiban 3	Capcom	GBA
5	Rockman EXE 4 Tournament: Red Sun / Blue Moon	Capcom	GBA
6	Gran Turismo 4 Prolugue	SCE	PS2
7	Everybody's Golf 4	SCE	PS2
8	Momotaro Dentetsu 12	Hudson	PS2
9	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GC
10	Pocket Monster Ruby & Sapphire	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИЙ

Традиционное засилье The Sims в британских чартах для PC компенсируется наличием правильных игр во всех остальных. Взять хотя бы EyeToy – и Play, и Groove до сих пор пользуются заслуженным успехом.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ВСЕ ТЕ, КТО ДАВНО мечтал полюбоваться на спину и седалище Гаррета из Thief, могут начать радоваться – в Thief: Deadly Shadows (a.k.a. Thief 3) будет присутствовать вид от третьего лица. Стандартный вид «из глаз», к счастью, никуда не делся, и это как-то обнадеживает.

АВТОРОМ МУЗЫКИ для Syberia 2 от Microids стал Инон Зур, ранее работавший над саундтреками к таким играм как Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel и Icewind Dale 2.

РЕЛИЗ ОНЛАЙНОВОЙ RPG Dragon Empires отложен на осень.

ДЖЕЙСОН ХОПП перешел с должности управляющего Monolith Productions на должность старшего вице-президента Warner Bros. Interactive Entertainment. На боевой пост заступила Саманта Райан.

ТРОН ЖДЕТ!

Фирма «1С» и компания DVS объявили о разработке «Восхождения на Трон» (рабочее название) – классической пошаговой стратегии с элементами RPG, действие которой разворачивается в сказочном фэнтезийном мире. Игроку предстоит пройти нелегкой дорогой войн, лишений и потерь, приобрести друзей, повергнуть врагов и вернуть захваченный трон, вновь став всемогущим королем – мудрым, доблестным, отважным. Среди главных достоинств игры разработчики выделяют мощный сюжет, оригинальное сочетание путешествий по большой карте в реальном времени с тактическими пошаговыми боями, наличие солидного количества хорошо сбалансированных юнитов и удобный интерфейс. Кроме того, строгое деление на миссии отсутствует, геймер может исследовать мир «Восхождения на трон» так, как



он того захочет, когда захочет и сколько захочет. Для отображения 3D-графики используется высокотехнологичный движок собственной разработки. Релиз запланирован на 4 квартал 2004 года, так что мы еще не раз вернемся к этому перспективному проекту. ■

И ТЫ, CAPCOM?

Очередной неожиданный анонс от Capcom. Игра Shadow of Rome посвящена проблемам Римской империи времен Юлия Цезаря. Продюсером выступает Кэйдзи Инафунэ, знакомый нам по сериалам Onimusha и Mega Man, так что простенький экшн в духе Gladiator: Sword of Vengeance нам вряд ли грозит, хотя без модных нынче гладиаторов игра не обойдется. Сюжетная линия обещает быть богатой и помимо вымышленных событий должна включать в себя те, что знакомы по учебникам истории. Геймплей в Shadow of Rome будет четко делиться на два «стиля» – уровни в духе обычных боевиков будут сменять те, где требуются навыки stealth action. Соответственно, в первом случае вашим героем станет опытный гладиатор, расправляющийся на арене что с людьми, что с дикими зверями, участвующий в гонках на колесницах и в морских сражениях. Во втором случае, взяв под контроль физически слабого персонажа, придется научиться хорошо прятаться, незаметно передвигаться и использовать «нечестное» оружие вроде древнеримской версии коктейля Молотова. Думать головой, одним словом. Не следует беспокоиться и о графике – используется движок Onimusha 3, соответственно, все будет трехмерно и исключительно красиво. И если Gladiator: Sword of Vengeance мог похвастаться реками не слишком-то реалистичной крови, то здесь вам предстоит поглазеть на отрубленные конечности и прочие последствия действий вашего подопечного. ■







КОРОТКО

РЕЛИЗ JOINT OPERATIONS: Typhoon Rising от NovaLogic перенесен на второй квартал без объявления причин.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS сообщил о том, что в разработке находится 8-12 игр для PSP, что должны появиться в продаже в 2005 году.

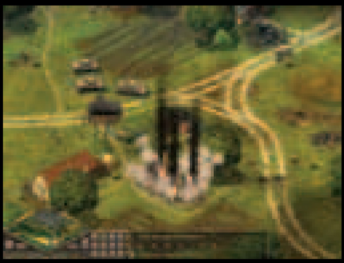
ПРЕДСТАВИТЕЛЬ SEGA AM2 подтвердил тот факт, что Virtua Fighter 5, новая часть популярного файтинга, находится в разработке.

КОМАНДА TEAM NINJA работает над еще одним эксклюзивным проектом для Xbox, официально он будет анонсирован лишь после релиза Ninja Gaiden и Dead or Alive Online.

KILLER 7 ОТ CAPCOM выйдет не только на GameCube, но и на PlayStation 2, релиз в США намечен на зиму 2004 года.

СНОВА БЛИЦКРИГ

Уже в этом квартале в продажу поступит «Блицкриг. Операция «Север» от «1С» и Dark Fox. В add-on'e – двадцать новых миссий, разбитых на две кампании. Первая посвящена операциям группы армий «Север», наступавшей из Восточной Пруссии через Прибалтику на Псков и Ленинград. Вторая глава – миссии, объединенные в одну масштабную оборонительно-наступательную кампанию по освобождению блокадного Ленинграда и дальнейшему контрнаступлению РККА. Среди игровых уровней – как реконструкции исторических событий, так и гипотетические миссии. ■






CHICAGO 1930
Возможность играть на стороне мафиози или за правительственного агента
До 15 подчиненных, каждый из которых имеет свои ролевые характеристики
Богатый арсенал оружия: пистолеты, револьверы, гранаты, автоматы, помповые ружья, а также средства ближнего боя - ножи, кастеты и многое другое
Режим замедления: в критических ситуациях вы можете действовать быстрее противника
Минимальные системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц; 64 МБ оперативной памяти; видеоадаптер с памятью 8 МБ; DirectX® 8.1
Рекомендуемые системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 650 МГц; 128 МБ оперативной памяти; видеоадаптер с памятью 16 МБ; DirectX® 9.0
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Wanadoo Edition, 2004. Spellbound Studios, разработка. Wanadoo Edition, издание. Все права защищены.
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ИЗ БЕРДИЧЕВА НА ТАСМАНИЮ



Фэны «Братьев-Пилотов» – возрадуйтесь! Совсем скоро, уже в этом квартале, в продажу поступит игра «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли», от «1С», Pipe Studio и K-D Lab (последние ответственны за движок QD Engine, на котором создается игра). Нам предстоит в очередной раз встретиться со знаменитыми Братьями-Пилотами Шефом и Коллегой, которые по-прежнему живут и работают в простом советском городе Бердичеве. На дворе – 1957 год. Неутомимые сыщики и искатели приключений, Братья-Пилоты, узнают из газеты о том, что на далеком острове Тасмания стремительно уменьшается популяция голубых полосатых слонов. Прибыв на Тасманию, сыщики выясняют, что все происходящее со слонами – не что иное, как козни их старого недоброго знакомого – коварного Карбофоса, который отлавливал голубых полосатых гигантов, заманивая их в далекие темные пещеры. ■

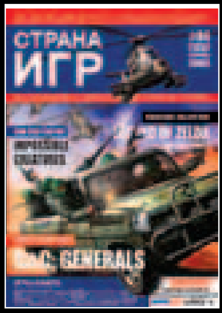
НОВАЯ ЭПИДЕМИЯ

Когда мы пишем эти строки, вирус Novarg (MyDoom) все еще активно распространяется по сети, и слова о том, что каждое двенадцатое электронное письмо сгенерировано им, – не пустой звук. Чтобы удостовериться в этом, достаточно заглянуть в свой почтовый ящик. Ущерб от вируса уже составляет порядка $22 млрд., если учитывать убытки компаний от потерь пропускной способности в каналах передачи данных, оплату лишнего траффика, снижение производительности сетевых ресурсов и стоимость восстановления работоспособности зараженных систем. Это не есть рекорд в истории сети, как поспешили объявить неспециализированные СМИ, однако второе место в десятке наиболее разрушительных вирусов Novarg занял и на этом может не остановиться. Что интересно, происхождение вредоносная программа имеет скорее всего российское, а целью ее создателей являлась DoS-атака на сервер SCO Group, чья деятельность возмутила Linux-сообщество. Жертва уже объявила о награде в $250 тыс. за информацию о создателях программы. Со дня на день также ожидается эпидемия модифицированной версии вируса, которая нацелена уже на вывод из строя http://www.microsoft.com. ■

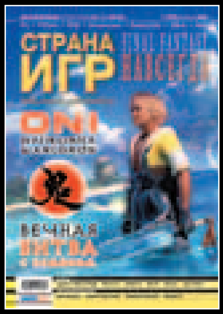
FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

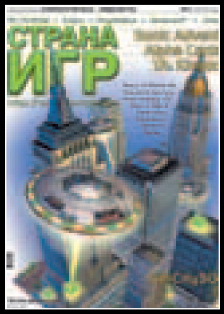
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



«Бесподобная графика, интуитивное управление, выверенный баланс, возможность комбинированных атак, динамичный геймплей, сильный мультиплеер...» – все это о «Генералах». Мы с нетерпением ждали новую серию C&C, и вот дождались! Статья за авторством аж трех журналистов – Перестукина, Кутырева и моей скромной персоны – подробно описывает все прелести игры.
А вот другой сюжет. Действие происходит в 2035 году. Солнечное затмение застигает студента по имени Сома Круз (Soma Cruz) в Японии, где он навещал подругу детства, храмовую прислужницу Мину Хакубу (Mina Hakuba). Поднявшись в кромешной тьме по необычно длинной лестнице, он обнаруживает на месте синтоистского храма... совершенно верно, замок Дракулы. Castlevania: Aria of Sorrow находилась на стадии разработки, а мы уже знали о ней практически все! Вытягивание грешных душ до сих пор являются моей главной забавой в чреве московского метро! ■

Спустя полтора года после премьеры приставки PlayStation 2 готовилась, наконец, получить свою первую Final Fantasy. Что немедленно придало существованию консоли новый смысл у миллионов фанатов самого успешного ролевого сериала в истории. Десятое же переложение «бесконечной саги» обещало стать одним из самых ярких событий в игровой истории, и оно им стало! Обложка, спецматериал об истории Final Fantasy, обширная статья о FF X – мы готовы были отдать ей все!
Из обзоров отмечу Oni. Сколько о ней говорили! Сейчас сложно судить, почему к Oni сложилось странное отношение; во всяком случае, для нас это был не просто еще один action, а настоящее событие.
Ну и, конечно, Settlers IV! Сеттлеры – это не только маленькие забавные милые человечки. Еще во времена слепого поклонения Warcraft они смело и дерзко наплевали на классику жанра и предложили свежий взгляд на стратегическую игру... ■

Центральный обзор номера – SimCity 3000. Да, игровой процесс не претерпел значительных изменений. Да, разработчики проигнорировали множество очевидных возможностей и не особенно задумывались о глубине геймплея. И все же оценка 8.5 баллов и обложка говорят сами за себя!
В недрах компании Funcom зрел проект, который, по замыслу его создателей, должен был наконец-то принести глоток свежего воздуха в закостенелый мир MMORPG, похожих друг на друга, как две капли пива. А потому опасающиеся конкурентов разработчики в ту далекую пору были крайне скупы на информацию о своем еще не рожденном ребенке. Даже на сайте Funcom отыскивались лишь легкие намеки – эмблема проекта в рубрике «в разработке». Но и у стен есть уши, а потому сведения об Anarchy Online все же вырывались из виртуальных лабораторий Funcom и попадали прямиком на наши страницы! Потенциальный шедевр ждали в конце 1999 года. ■



• 256Мб DDR видеопамяти
• Видеовход / DVI / ТВ-выход / 2 VGA-выхода
• Технология GameFace
• Технология охлаждения Smart Cooling
• Технология защиты системы Smart Doctor II
• Технология Video Security II
• Технология Digital VCR II
• Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
• Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player
• Power Director Pro
• Media Show
• Новейшие 3D игры в комплекте: Half Life 2, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 в 1 Game Pack
ASUS Radeon 9800 XT/TD
ASUS®
www.asuscom.ru
ASUS V9950 Ultra
GeForce FX 5900 Series
• nVidia GeForce FX 5900 Ultra
• Передовая технология CineFX™ 2.0
• 256 Мб DDR видеопамяти с 256-разрядной шиной данных и интерфейсом AGP 8X
• Фирменная онлайн технология GameFace от ASUS
• Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
• Технология отображения информации на нескольких дисплеях nView
• Новейшие 3D игры в комплекте
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru
Тел: (095) 729-5191
Web: http://www.ocs.ru
ELST
Тел: (095) 728-40-60
Web:http://www.elst.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.dists.ru
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Encore Software/Take 2 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ascaron Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1+мультиплеер по LAN и Internet ■ ОНЛАЙН: http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/index.html ■ ДАТА ВЫХОДА: 1 квартал 2004



Создавая Серафиму, авторы, кроме аниме, явно вдохновлялись образом Карлсона.

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Человека встречают по одежке, а игру – по «интрошке». Вступительный ролик Sacred – это произведение искусства. В нем нам показывают монстра, которого придется убить в конце игры, а также знакомят с самым харизматичным обитателем мира Анкария – о нем еще предстоит немало узнать, однако несколько меньше, чем хотелось бы. Сразу же хочу предупредить: Sacred – это не RPG, если, конечно, ваша любимая роль не двуногая мясорубка. Боевой аспект игры погребает под собой все прочие элементы. Здесь нет диалогов с шестью вариантами ответа. В лучшем случае у вас будет выбор из «Согласен» и «Не согласен», в худшем – только кнопочка «OK». Решение всех проблем так или иначе связано с умением вашего героя сводить здоровье монстров к нулю. С другой стороны, у вас нет и возможности перейти на темную сторону и перерезать население мирного города, а в финале слиться с главным злодеем и получить власть над миром. Нельзя даже покататься на корове. Добро пожаловать в… Diablo?

КНЯЗЬ ТЬМЫ [SACRED]



Wood Elf проводит сеанс эльфийского дистанционного иглоукалывания. Лечение проходит успешно!



Вполне классическое меню! Приятное и дружественное. Никакие неудачи в игре списать на неудобство навигации не удастся.

ENTER THE SACRED

Начало однопользовательской игры в главном меню названо несколько претенциозно: «New campaign». Насчет «кампании» не уверен, но вот «компанию» вам предъявят сразу: целых шесть потенциальных Избранных!

Гладиатор выделяется среди них не только потому, что стоит на переднем плане. На фоне пяти худосочных хлюпиков и э-э-э... хлюпиц он единственный выглядит настоящим мужиком с косой саженью в плечах. А вообще-то это просто варвар.

Seraphim – одна из двух широко разрекламированных «нестандартных» героинь. Впрочем, нестандартна она скорее своим дизайном – среди классических фэнтези-типажей она выглядит выходцем из футуристического аниме. Официально, впрочем, является потомком местных богов. Фанатам Dead or Alive на заметку: самый открытый костюм!

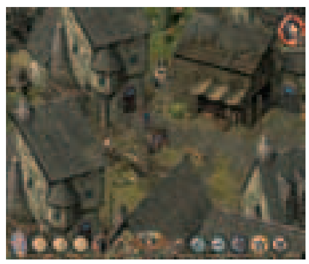
Лесной эльф. Друид + амазонка = она самая (да, в Sacred лесной эльф – это «она»).

Темный эльф. Специалист по расстановке хитрых ловушек. Двусторонние лезвия, которыми он сражается, напоминают вооружение Dark Eldar из настольного Warhammer 40000.

ПРИТУПИЛСЯ МЕЧ-КЛАДЕНЕЦ?

ВАМ ПОМОЖЕТ ТОЛЬКО КУЗНЕЦ!

Если верный клинок вдруг недостаточно хорошо рубает трехголовых, обращайтесь к кузнецам. Эти мастера умеют инкрустировать оружие различными артефактами (подобное встречалось в играх серии Final Fantasy), или просто улучшать его параметры одним им ведомым способом. Инкрустацию можно впоследствии поменять, а вот перековка делается навсегда. Самим героям навык кузнечного дела недоступен. Почему? А чтобы кузнецы без работы не остались!





Battle Mage – это вам не гарипотер какой-нибудь. Вместо непрактичного «вингардиум левиоза» у него в широких рукавах припасены ледяной и метеоритный дожди, молнии и торнадо. Только не заставляйте его говорить «илим шаддар»!

Vampiress – женщина-вампир. Несколько сотен лет она питалась окрестным населением, а теперь вдруг вкусила божественной крови и обрела душу и совесть. Чтобы заполучить прощение, она теперь сосет кровь только из монстров. «Тьфу!» – сказал бы Каин. Второй «нестандартный» персонаж игры, Эльвира фон Шрек все-таки уступает в крутизне своим знаменитым собратьям.

THE WAY OF THE SACRED

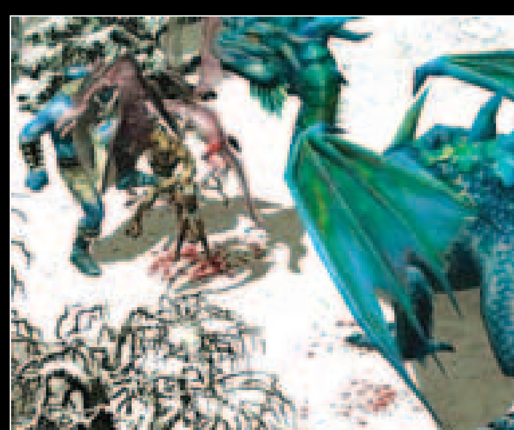
Путь героя Sacred извилист, тернист и усеян трупами. Собственно, Sacred – это боевая система с построенной вокруг нее игрой. В нижней части интерфейса, где у всех приличных дьябл находятся синий и красный стаканы, расположены ячейки для оружия (слева) и действий (справа). Переключаться между ними можно щелчком мыши (это долго и неудобно) или цифровыми клавишами (это гораздо проще). Немного попрактиковавшись, вы сможете на лету менять тактику боя, удивляя монстров.

В каждой оружейной ячейке может находиться целый комплект оружия для левой и правой руки (например, меч+щит). Содержимое ячеек действий разнится от персонажа к персонажу, а также в зависимости от выбранного вооружения и того, едет ли герой верхом или идет пешком. Так, гладиатор полагается на грубую силу, и в его арсенале такие зверства, как метание врага за горизонт (см. The Hulk), бросание оружия во врагов (хм... опять же см. The Hulk) и «чистка рожи» (все аллюзии с The Hulk являются преднамеренными!).

Девушка-лесной эльф специализируется на различных аспектах стрельбы из лука: пускание нес-

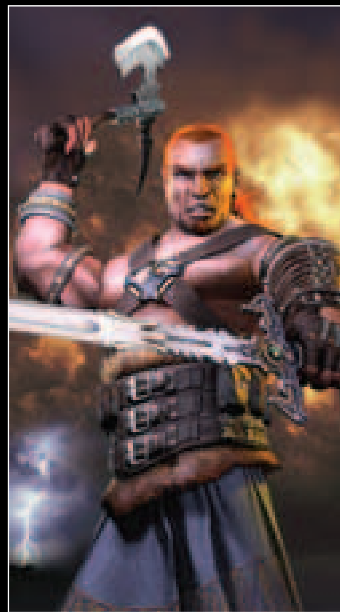


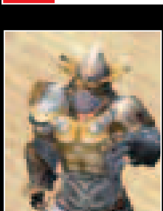


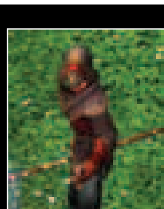
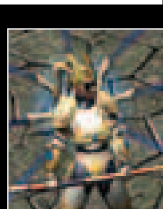
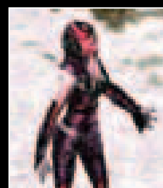
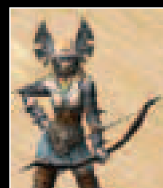




Банда местных робингудов – не проблема для Серафимы. Ее умению обращаться с лазерным мечом позавидовала бы вся семья Скайуокеров.





кольких стрел одновременно, стрелы-ловушки, стрелы-«рельсы» (пробивающие всех врагов на пути) и новые стрелы «Леголас» с мятным вкусом. Кроме того, эльфийка дружит с силами природы и может усмирять зверей, заставлять их шпионить в свою пользу или даже атаковать врага. Она может натравить на противника даже обычную траву!

Маг традиционен в своих методах. Он использует магию стихий, основные заклинания которой вы перечислите сами. Fireball – загибайте палец. Firewall – загибайте второй. Волшебный щит, лечение – все при нем. Хотя есть и некоторые хитрости. Например, создав вихрь и прикрывшись огненным щитом, можно добиться того, что ветер раздует пламя, и радиус поражения огненного заклинания увеличится.

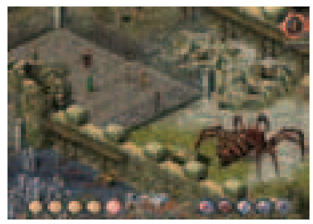
Seraphim, как это ни печально, оригинальна больше внешним видом, чем способностями. Ее удел – красивые, но по сути однообразные атаки. Гораздо приятнее на ее фоне смотрится рыцарь-носферату. Обладая более-менее стандартным набором суперударов в человеческом образе, героиня в теле вампира может пополнять свое здоровье, высасывая кровь из противников (да!), подчинять своей воле убитых врагов (да!), а также вызывать на подмогу летучих мышей и волков.

«Но это потом», как поется в известной песне. Все герои начинают игру голыми (м-м-м... голая Серафима...) и босыми (хотя не обольщайтесь особо – это фигуральное выражение) неумейками, с одной оружейной и одной спец-ячейкой. Я, например, первый раз стартовал вампиршей и был жутко разочарован, когда узнал, что ее первичная способность – превращаться из человека в вампира, а вовсе даже и не кровососание. Добавьте к этому факт, что в облике упыря новорожденная героиня сражается на кулачках, и ее совершенно никто не боится. Как мне хотелось, чтобы при виде демонической героини горожане в страхе разбегались и запирали двери! А потом, изящно соскочив с белой лошади, носферату подхватывала бы глупую курицу и, скрутив ей голову... Облом. Попал не по адресу. Реакция NPC ограничивалась словами «Ходют тут всякие», а некторые даже хотели всучить героине какие-то свои ничтожные задания. Дочь тьмы (можно, я так переведу whore of darkness?) должна НАЙТИ КОРОВУ? Должна-должна, а иначе как заработать золото и волшебные «экспэ», которые позволят ей наконец-то научиться пить кровь (а до этого она чем питалась?), пугать людей и вообще вести здоровый образ загробной жизни. Впрочем, задания сохраняют хотя бы видимость разнообразия: то вы эскортируете персонажа из одного города в другой, то разыскиваете и спасаете крестьянок, украденных солдатами, то доставляете письмо... На практике

МОНСТРОПАРК

ЗООПАРК ДЛЯ МОНСТРОВ

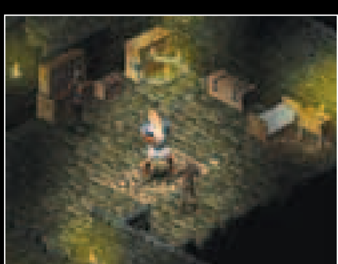
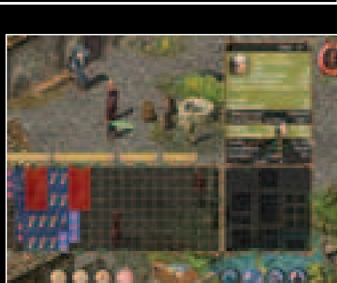
Враги в Sacred делятся на пять типов: люди (сюда же относятся и эльфы), звери (волки и медведи), гоблиноиды (огры, орки и гоблины), нежить (скелеты, призраки и прочие упыри) и собственно монстры. Количество же отдельных видов монстров, да и других врагов, исчислению не поддается. По всему видно, что авторы игры гордятся своими созданиями – они даже построили в Анкарии зоопарк, в котором собрали самых разных существ со всего мира.



«!?» НАД ГОЛОВОЙ

И НРАВСТВЕННЫЙ ЗАКОН ВНУТРИ

Игровой интерфейс очень удобен. Иногда кажется, что нас буквально водят за ручку. Игра отображает над головами всех сюжетно значащих персонажей специальные символы, обозначающие, является ли персонаж торговцем, квестодателем или целью очередного задания. Особо ценные монстры выделяются специальным красным кружком. Все обозначения продублированы на картах (карт две – локальная и глобальная), можно расставлять и свои отметки. Чтобы надеть доспехи или взять в руки оружие, достаточно щелкнуть правой кнопкой, без утомительного перетаскивания. Есть и функция автоматического сбора выпавших из монстров вещей.



У мага свои методы добычи пресной воды… то есть уничтожения врагов. Силой магии атмосферная влага конденсируется и доводится до точки замерзания.



На этой карте синие точки – наши друзья, желтая точка – мы сами, желтая стрелка указывает цель задания. Еще бывают красные точки – враг.



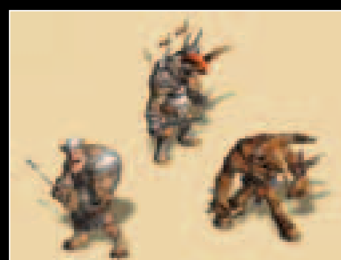
Эту тошнотворную лошадь, вероятно, вырастили в деревушке под названием «Безмолвные холмы». По скриншоту не чувствуется, но она еще и отвратительно пахнет!











СМЕХ – НЕ ГРЕХ, А ПРИЗНАК ДУРАЧИНЫ

Наряду с серьезными текстами, рассказывающими о мире Анкарии, разработчики разбросали по игре немало веселых приколов. Чего только стоит запрет священникам «носить фальшивые бороды, если они вызывают смех у прихода». Не обошла авторов стороной и мода помещать свои имена на надгробия. Действительно, кто же в наше время читает «кредитсы»? Другое дело – эпитафии, особенно если среди них попадаются такие шедевры: «Здесь лежит мой хладный труп. Твой лежал бы лучше, друг», а то и просто «Кто читает, тот дурак». Нашлось на анкарийских погостах место и для изготовителя пиратских копий.



SERAPHIM НЕСТАНДАРТНА СКОРЕЕ СВОИМ ДИЗАЙНОМ – СРЕДИ КЛАССИЧЕСКИХ ФЭНТЕЗИ-ТИПАЖЕЙ ОНА ВЫГЛЯДИТ ГЕРОИНЕЙ ФУТУРИСТИЧЕСКОГО АНИМЕ.

ко всем этим видам деятельности добавляется неизменное «и убиваете всех, кто попадется вам на дороге». Что уж тут говорить о заданиях, целью которых является собственно истребление монстров... Чтобы еще более упростить не связанные с боем моменты выполнения заданий, в интерфейсе имеется «квест-компас», стрелки которого недвусмысленно указывают вам, куда нужно идти, чтобы выполнить текущие первичную и вторичную задачи.

SACRED WORLD

Иной раз по квестовой стрелке приходится пилить через всю Анкарию. Впрочем, путешествие обещает быть приятным, и не только из-за «бродячих распространителей экспы». Мир игры огромен, красив и разнообразен. Анкария несколько напоминает карту для Heroes, в описании которой значится что-нибудь вроде «шесть властителей сошлись в битве за эти земли». В центре материка находится «лесная страна». По хвойным и лиственным чащам проложены мощеные дорожки, соединяющие города. В лесах бегают зайчики и олени (про монстров и разбойников не будем – они бегают ВЕЗДЕ). Над полянами летают бабочки. Вокруг городов разбросаны капустные поля. В деревнях пасутся



Огненный столб не просто стоит на месте, а преследует ближайшую жертву, причем довольно резво.



Понять, кто в этой мешанине дракон, а кто св. Георгий, не так-то просто… Полагаться можно лишь на проведение.





У КАЖДОЙ САГИ ЕСТЬ НАЧАЛО…

…У SACRED ИХ ШЕСТЬ

Авторы не поскупились на отдельный «пролог» к игре для каждого персонажа. У каждого из шести героев свой начальный квест и своя стартовая точка на карте. Гладиатор сводит счеты с начальством местного колизея, вампира пробуждает ото сна нежданный гость, маг сдает зачет по низведению монстров… Что-то похожее было в недавнем Greyhawk: Temple of Elemental Evil. Впрочем, как и в ToEE, дорожки героев Sacred сходятся достаточно быстро.



ЛОШАДЬ ИЗ SACRED – НЕ ТАМАГОЧИ. УХОДА НЕ ТРЕБУЕТ, СЕНА НЕ ЕСТ, К ТОМУ ЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПО ПЕРВОМУ ЗОВУ ХОТЬ ЗА СТО ВЕРСТ.

свинки и коровы, гуляют куры и NPC. К востоку леса становятся мрачнее, «готичнее». На севере лежат снега. На юге простирается огромный пустынный пляж с кактусами и здоровенными песчаными мокрицами. Вместо чаек над побережьем летают вороны. К западу – вулканическое плато с пузырящейся лавой, там живут разнокалиберные дракончики. Как ни странно, и там есть людское поселение. По всей карте разбросаны «волшебные тайники» – места, отмеченные маленькой звездочкой, в которых спрятаны клады – золото, оружие и доспехи. Поиск этих тайников – еще один стимул путешествовать по стране.

Заметим, что при всем разнообразии пейзажей Анкария оставляет единое впечатление – европейское средневековье, припорошенное магией и легендами, немного депрессивный мир вечной осени.

SACRED STEEDS

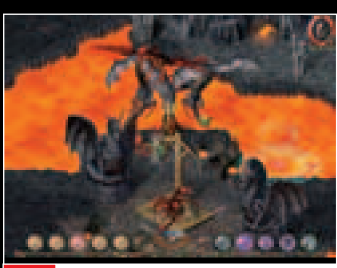
В первом же городе игра дает вам возможность обзавестись скакуном. Для меня главной «приманкой» Sacred была именно возможность ездить на лошади. Воображение рисовало, как я буду кормить лошадку сахаром, чистить ее скребком, водить к кузнецу подковывать. Ну и, разумеется, устраивать конный боулинг с монстрами в роли кеглей. Боулинг я получил по полной программе, а остальное – увы. Лошадь из Sacred – не тамагочи. Ухода не требует, сена не ест, к тому же является по первому зову хоть за сто верст. К чести разработчиков стоит заметить, что они не поленились сделать в игре несколько типов лошадей, различающихся внешним видом и параметрами.

SACRED BOOKS

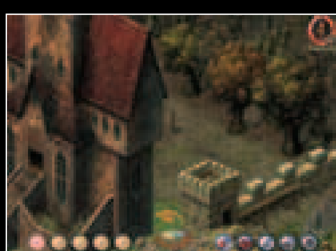
Как это ни печально, к моменту начала игры история Анкарии уже случилась. Возможно, в Sacred 2 вас и будут поминать как спасителя всего мира, но на текущий момент ваш герой – фигура, для истории незначительная. Возможно, это и к лучшему: если почитать анкарийские хроники, начинает казаться, что, чтобы попасть в историю, надо свергнуть кого-нибудь с трона, репрессировать или вообще извести целую расу под корень. Впрочем, геноцид гоблинов вам как раз по плечу. Только жалко их, глупых. Может, сами перевоспитаются, когда мы главного колдуна повергнем?

Кроме учебников истории, по игре разбросаны анкарийское «Происхождение видов», бестиарии, магические справочники и другое чтиво. Правда, крупицы действительно ценной информации погребены под ушатами беллетристики. Тексты, заметим, очень интересные, и в них мир Анкарии предстает гораздо более живым, чем в игре.

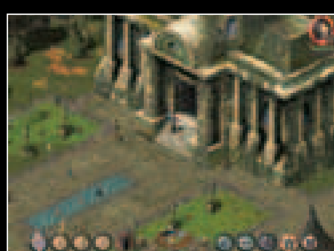
В этом-то и скрывается главный недостаток игры – она делает вид, что впускает нас в новый мир, а на самом деле выгоняет на площадку для истребления монстров и «левеляния». Визуально детализированная, с трехмерными персонажами, внутри она оказывается эквивалентной старым добрым играм: текстовому Rogue и спрайтовому Diablo (недаром в русском переводе игра называется «Князь тьмы»). Так что, если вы фанат красивых боевиков – эта игра для вас. Если же вы любитель «серьезных» RPG – что ж, в Sacred для вас разложено немало интересных книжек. ■



Драконы трехмерные и спрайтовые. И те, и другие смотрятся неплохо.



Волшебник посещает дом Ашеров незадолго до падения.



Неужели кто-то из разработчиков учился в МГУ?



Призрачный бублик – портал. Заменяет общественный транспорт.


6 РЕЖИМОВ ИГРЫ
ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО ТЕННИСА И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА КОРТАХ ФРАНЦИИ, АМЕРИКИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
БЛЕСТЯЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЗАМЕДЛЕННЫЕ СЪЕМКИ
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 500 МГц;
128 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 32 МБ;
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 800 МГц;
256 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 64 МБ.
ngt
Next Generation Tennis 2003
МАТЧБОЛ 2
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
CARAPACE
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ – БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E MAIL: MCE@MCE.EE, ТЕЛ.: 8 10 372 605 57 38.
ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ 'МЕДИА СЕРВИС 2000', ЛИЦЕНЗИЯ ЗП № 77 6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО 'НОВЫЙ ДИСК'. ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ 'МЕДИА СЕРВИС 2000'. © WANADOO EDITION / CARAPACE, 2003. © ROLAND GARROS. © USTA. © GIANNI CIACCIA NIKON DLH. WANADOO EDITION, ИЗДАНИЕ. CARAPACE, РАЗРАБОТКА. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

ИТОГИ 2003 ГОДА

Год 2003-й, возможно, и не запомнится как год переломный – не было ни смены поколения консолей, ни официального признания смерти одной из них (если не считать локальных побед и поражений на японском рынке). Все сенсационные новости касались большой политики игровых компаний и не влияли напрямую на качество и количество издаваемых ими игр. С другой стороны, не только на игровых приставках, вступивших в пору зрелости, перестали появляться проекты, чьи авторы оправдывались плохим знанием железа, но и PC-индустрия, в который уже раз несправедливо объявленная полумертвой, порадовала геймеров действительно хитовыми вещами.
Среди больших событий этого года следует отметить запуск N-Gage, новой портативной консоли от Nokia. Несмотря на все ее проблемы, мы как единственный в России мультиплатформенный журнал не можем позволить себе «забыть» об играх для нее, благо пока что лишь они представляют собой альтернативу проектам для GBA. Обратить внимание следует также на то, что в России все чаще выходят локализованные игры для PlayStation 2, а англоязычные релизы и вовсе давным-давно продаются вполне легально, не в рамках «серого импорта». Еще лучше обстоят дела с PC-рынком, хитовые проекты (а как раз о таких мы сегодня и рассказываем) расходятся тиражами в десятки и сотни тысяч копий. Вряд ли в списках номинантов на звание лучших игр вы встретите совсем уж незнакомые названия – что-то из этого наверняка видели сами, а об остальном читали в «Стране Игр». Но вспомнить о том, что радовало всех нас в прошлом году, обязательно стоит, не так ли?



РОССИЯ – ЭТО ЕВРОПА!

Возможно, следует лишний раз напомнить читателям, как именно выбираются игры для обзоров в случае с игровыми консолями. Дело в том, что в России распространены в первую очередь PAL-версии приставок (особенно это касается PlayStation 2, «русская» версия которой также совместима только с европейскими играми), поэтому мы публикуем обзоры в соответствии с датами релизов именно для этого региона. Исключение делается для Game Boy Advance (где отсутствуют зональные ограничения) – тут мы ориентируемся не только на Европу, но и на США, т.к. наиболее востребованными в России являются игры на английском (и, возможно, других европейских языках), но не на японском. Другое важное исключение – хитовые игры для PS2, выходящие только(!) в США, о которых мы не имеем права не рассказать нашим читателям. Их очень мало, типичный пример – Xenosaga: Episode I. Наконец, о портах популярных игр с одной системы на другую мы также рассказываем лишь в редких случаях, когда нам это кажется действительно важным, здесь примером может стать PC-версия Halo.
Исходя из ровно таких же соображений мы выбирали и игры, пригодные для звания лучших в 2003 году. Так, Final Fantasy X-2, вышла в США, но еще не появилась в Европе, Splinter Cell (на Xbox – в 2002 году!) может претендовать на награду исключительно как лучшая игра на платформах, где он был выпущен (PC, PS2) в этом году, а Xenosaga доказала свой исключительный статус в категории для JRPG.

Лучшая игра жанра action

Prince of Persia: The Sands of Time

- **Платформа:** PC, PS2, GameCube, Xbox
- **Разработчик:** Ubisoft Montreal
- **Издатель:** Ubisoft
- **Дата релиза:** 21 ноября 2003 года

Номинанты

- Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PC, PS2, Xbox)
- Lord of the Rings: The Return of the King (PC, PS2, GC, Xbox)



В категории боевиков, не относящимся к узкоспециализированным жанрам вроде файтингов, есть немало хитов – достаточно вспомнить концептуальный Viewtiful Joe и конкурентов GTA вроде The Getaway и True Crime: Streets of L.A. Немало удивил мультиплатформенный Lord of the Rings: The Return of the King, идеальный экшн класса «по мотивам фильма». Одним из главных сюрпризов года стала вторая часть Max Payne, где отточенный геймплей был дополнен великолепным сюжетом. Но успех нового «Принца» затмил все достижения конкурентов. Главный хит российских НИИ начала 90-х может спать спокойно – его наследник не посрамил честь рода. Инновации в игровом процессе вроде манипуляций с тем самым песком времени, идеально удобные камера и управление, качественная графика, – вот и весь секрет создания правильной игры.

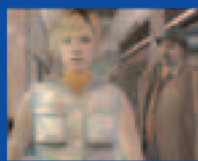
Лучшая игра жанра action/adventure

Silent Hill 3

- **Платформа:** PC, PlayStation 2
- **Разработчик:** Konami
- **Издатель:** Konami
- **Дата релиза:** 23 мая 2003 года

Номинанты

- «Охотник на призраков» (PS2)
- Beyond Good & Evil (PC, PS2, GC, Xbox)



Dog' Life, «собачья Shenmue», неоднозначно воспринятый, но все же исключительно качественный Primal, вышедший «не на той платформе» Resident Evil Zero (и, если честно, не столь уж инновационный), – хороших приключенческих игр было немало. Одним из открытий года стала игра Beyond Good & Evil, стильная вариация на тему Star Fox Adventures (к сожалению, очень короткая). Даже без поправки на факт локализации в России на звание лучшей игры года в своем жанре может претендовать «Охотник на призраков», однако мелкие огрехи в управлении и не вполне идеальная графика заставляют отдать этот титул Silent Hill 3. Если вторая часть ужастика некоторых разочаровала слабым движком и несколько занудным геймплеем, то третья держит в напряжении на протяжении всей игры, а уж сюжетные ролики и вовсе заставляют выть от восторга.

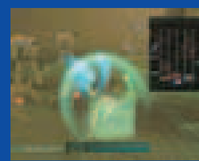
Лучшая игра жанра shooter

Zone of the Enders: the 2nd Runner

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Разработчик:** Konami
- **Издатель:** Konami
- **Дата релиза:** 26 сентября 2003 года

Номинанты

- Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- Ikaruga (DC, GC)



Блистательное возвращение легендарной серии Panzer Dragoon наглядно продемонстрировало, как должен выглядеть настоящий консольный трехмерный шутер. Правда, к этой же категории относятся и представители все еще живой 2D-версии жанра, так что неожиданный релиз Ikaruga, прощального подарка владельцам Dreamcast, на GameCube, да еще и в Европе, дорогого стоит. Но сравниться с очередным шедевром Хидео Кодзимы, на удивление удачным сиквелом слабенького ZoE, не смог никто. Разнообразный геймплей, обилие приемов, зрелищный бои, продвинутые спецэффекты, уникальный дизайн героев и техники (над ней, к слову, поработали и специалисты из Atlus), – это лишь часть картины. Сочетание аркадного драйва и цепляющего за душу сюжета в духе JRPG – вот что заставляет проходить ZoE2 раз за разом.



Лучшая игра жанра fighting

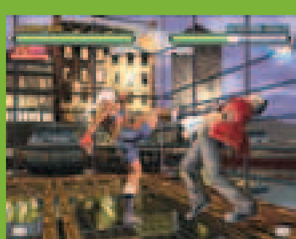
Virtua Fighter 4: Evolution

- **Платформа:** PlayStation 2 ■ **Разработчик:** Sega AM2
- **Издатель:** Sega ■ **Дата релиза:** 20 июня 2003 года

Номинанты

- Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
- Guilty Gear X2 (PS2)

Хотя все свободное время сотрудники редакции и рубятся в Soul Calibur 2 на GameCube, стоит признать, что игра не слишком хорошо сбалансирована, а версия для PS2 еще и подтормаживает. GG X2 без сомнения, стал главным двухмерным файтингом года, однако количество изменений к лучшему все же не столь велико, чтобы претендовать на первое место вообще. Несколько в стороне остались Tao Feng, скромный наследник Mortal Kombat, и на удивление неудачный Bloody Roar 4. Зато Virtua Fighter 4: Evolution, обновленная версия самого умного, красивого и играбельного файтинга последних лет, доказала, что Sega все же не разучилась делать хорошие игры. Возможно, она не так доступна для новичков, как веселый SC2, не так элитарна, как Guilty Gear, но настоящий любитель виртуальных драк всегда выбирает VF!



Лучшая игра жанра FPS

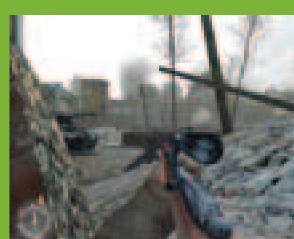
Call of Duty

- **Платформа:** PC ■ **Разработчик:** Activision
- **Издатель:** Activision■ **Дата релиза:** 7 ноября 2003 года

Номинанты

- Star Trek: Elite Force II (PC)
- Firestarter (PC)

Star Trek: Elite Force II оказался отличным продолжением добротной игры. Минимум оригинальности, стопроцентная линейность – и при этом захватывающий геймплей, очень симпатичная для движка Quake III графика плюс атмосфера, выдержанная в строгом соответствии канонам великой космической саги. Firestarter, в свою очередь, стал приятным сюрпризом отечественного игропрома, и продемонстрировал огромный потенциал наших разработчиков после выхода неоднозначного Kreed. Но так или иначе вопрос о FPS года решился без долгих споров и разбирательств. Потрясающая динамика геймплея, бурлящий хаос битвы, будоражащие нервы массовые атаки, эффектная кинематографичность и детально воссозданная обстановка Второй мировой войны обеспечили Call of Duty первое место.



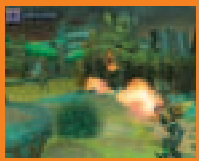
Лучшая игра жанра platform

Ratchet & Clank: Going Commando

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Разработчик:** Insomniac Games
- **Издатель:** SCEE
- **Дата релиза:** 21 ноября 2003 года

Номинанты

- Jak II: Renegade (PS2)
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (PC, PS2, GC, Xbox)



Этот год для платформеров стал годом сериалов. И не привычных Mario, да Sonic, а совсем новых, либо удачно оживленных старых. По-французски изящный Rayman 3 предоставил своему герою заслуженное место в аллее мэскотов первой величины, яркий и нелепый Jak & Daxter обзавелся «повзрослевшим» сиквелом со значительно более доступным дизайном. Однако больше всего повезло с продолжением открытию 2002 года, платформеру Ratchet & Clank. Сиквел не только отличается отменным качеством, но и наглядно демонстрирует тенденции развития жанра. Теперь помимо собственно прыжков и собирательства модно использовать интересный сюжет, не вполне детский игровой мир, добавлять элементы adventure и умело пародировать боевики. Графическое же великолепие и вовсе описанию не поддается. Браво!

Лучшая игра жанра JRPG

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Разработчик:** Monolith Soft
- **Издатель:** Namco
- **Дата релиза:** 24 февраля 2003 года

Номинанты

- The Legend of Zelda: Wind Waker (GC)
- Dark Chronicle (PS2)



В 2003 году на консолях так и не вышла полноценная новая часть Final Fantasy, все остальные заметные релизы имели свои недостатки. Идеальная система боя и необычный дизайн Breath of Fire контрастировали со слабым сюжетом, оригинальная концепция сериала .hack не компенсировала однообразие геймплея, а Disgaea: Hour of Darkness никак не помешал бы более мощный графический движок, да качественные сюжетные ролики. У Dark Chronicle и The Legend of Zelda: Wind Waker очевидных провалов не было, но большая часть их достоинств лежит вне концепции жанра, ибо дубасить палкой крыс в реальном времени нравится далеко не всем. Xenosaga же – RPG высшего класса, с множеством инноваций в геймплее, эпическим сюжетом, великолепной графикой, обилием секретов, мини-игр и дополнительных квестов.

Лучшая игра жанра PC RPG

Star Wars: Knights of the Old Republic

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Разработчик:** Bioware
- **Издатель:** Activision
- **Дата релиза:** 12 сентября 2003 года

Номинанты

- Deus Ex: Invisible War (PC, Xbox)
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (PC)



Neverwinter Nights вошла в тройку лучших RPG из всех, когда-либо созданных человеком. Так что нет ничего удивительного в появлении среди лучших ролевых игр 2003 года дополнения именно к этому шедевру. Все та же отличная графика, новый интересный сюжет... Neverwinter Nights – этим все сказано! А вот второй претендент может вызвать справедливое недоумение. Deus Ex: Invisible War ряд рецензий относит к жанру stealth-action. Тем не менее, свободой действий и нелинейностью прохождения игра близка к... The Elder Scroll III: Morrowind! Да и сам геймплей далек от брутального «kill'em all». Но все же золотым призером становится «чистокровный» ролевой проект – Star Wars: Knights of the Old Republic. Согласитесь, что сама концепция мира «Звездных войн» в рамках ролевой игры уже возлагает на голову шедевра лавровый венок.

Лучшая игра жанра adventure

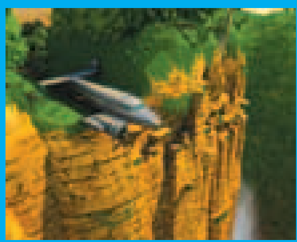
Broken Sword: The Sleeping Dragon

- **Платформа:** PC, PlayStation 2, Xbox
- **Разработчик:** Revolution Software
- **Издатель:** THQ
- **Дата релиза:** 14 ноября 2003 года

Номинанты

- Uru: Ages Beyond Myst (PC)
- The Black Mirror (PC)

Хиты сезона, вернувшие к жизни легендарные сериалы, просто не могли избежать почетного заключения в камеру лидеров. Uru: Ages Beyond Myst сохранил таинственную атмосферу предшественников, за что ему слава и почет. Кроме того, проект стал первым квестом с полноценным сетевым многопользовательским режимом! Broken Sword: The Sleeping Dragon, наш царствующий лидер, тоже умудрился не разрушить светлых надежд на возвращение близкого сердцу сериала. При это триумфальное возвращение ознаменовалось переходом всей игры в полноценный 3D! Ну и под занавес приветствуем новичка, который пока не обзавелся собственной серией. The Black Mirror не может похвастаться именитыми предками или ослепительной графикой, но его атмосфера, сюжет и нетрадиционный финал заставляют уходить из реальности до полного прохождения игры. А это дорогого стоит.



Лучшая игра жанра racing

Project Gotham Racing 2

- **Платформа:** Xbox
- **Разработчик:** Bizarre Creations
- **Издатель:** Microsoft
- **Дата релиза:** 28 ноября 2003 года

Номинанты

- Need for Speed: Underground (PC, PS2, GC, Xbox)
- F-Zero GX (GC)

Гонки, как известно, бывают разные – от серьезного симулятора Colin McRae Rally 04 до оперирующего фантастическими скоростями F-Zero GX, от изобилующего симпатичными девушками Need for Speed: Underground до предназначенного для любителей веселых грибочков и мультяшных принцесс Mario Kart: Double Dash!!, главного хита рождественских продаж для GameCube. Жанр разнообразен и многогранен – геймер может управлять то радиоуправляемыми машинками (Smash Cars), то могучими мотоциклами (MotoGP 2 для Xbox, не путать с прошлогодней игрой от Namco). Но, пожалуй, угодить всем смог лишь Project Gotham Racing 2, соединивший в себе мощную графику, драйв стритрейсинга, некоторые элементы симулятора и простоту освоения аркадных гонок. Подробнее об игре читайте в обзоре в этом номере.




ПРОКЛЯТИЕ
ИЗИДЫ
Великолепный сценарий: захватывающая комбинация ожидания, ужаса и действия
Анимационные вставки на движке игры, поразительные спецэффекты и интуитивное управление
Разнообразный арсенал оружия: от изящного револьвера до огнемета
Враги, оживленные древним проклятием
Большое количество предметов, котрые можно использовать
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 600 МГц, оперативная память 128 МБ,
DirectX® 9.0, видеоадаптер с памятью 32 МБ,
звуковое устройство.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 800 МГц, оперативная память 256 МБ;
DirectX® 9.0, видеоадаптер с памятью 64 МБ.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
ASYLUM
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск".
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Wanadoo Edition, 2004. Wanadoo Edition, издание. Asylum Entertainment, разработка. Все права защищены.

Лучшая игра жанра sports

Pro Evolution Soccer 3

- **Платформа:** PC, PlayStation 2
- **Разработчик:** Konami
- **Издатель:** Konami
- **Дата релиза:** 17 октября 2003 года

Номинанты

- Tiger Woods PGA Tour 2004 (PC, PS2, GC, Xbox)
- ESPN NBA Basketball (PS2, Xbox)



Что нового смог предложить нам рынок спортивных игр в прошедшем году? Конечно же, новые игры от EA. С уверенностью можно сказать, что самой идеальной, отточенной, играбельной и красивой была совсем не великолепная Madden NFL 2004, а Tiger Woods PGA Tour 2004, симулятор гольфа. Игра, в которой улучшать уже фактически нечего, только совершенствовать дальше местные красоты. За ними поспевали FIFA 2004 и NHL 2004, идеальные симуляторы футбола и хоккея соответственно. Но все же лучшей игрой стала Pro Evolution Soccer 3 от Konami. Перечислять все достоинства игры бесполезно, просто скажем, что это самый совершенный футбольный симулятор на свете. А вот отметить успех ESPN NBA Basketball от Sega нужно обязательно. Если вы действительно любите баскетбольные симуляторы, лучше вам не найти.

Лучшая игра жанра RTS

Spellforce: The Order of Dawn

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** Phenomic
- **Издатель:** Encore Software, Inc.
- **Дата релиза:** 28 ноября 2003 года

Номинанты

- Warcraft III: The Frozen Throne (PC)
- Command & Conquer: Generals (PC)



За первое место в стратегическом жанре яростно сражались продолжатели не просто известных – культовых сериалов! Warcraft III: The Frozen Throne пытался давить конкурентов отличным многопользовательским режимом и добивать новыми оригинальными юнитами. Command & Conquer: Generals не сдавался, предлагая злободневный сюжет и превосходную реализацию в игре концепций современной войны: применения оружия массового уничтожения, метода уличных боев, толп мятежного населения. Однако судьбу ветеранов решил блистательный в своем величии Spellforce: The Order of Dawn. Игре, которой просто тесно в рамках аббревиатуры RTS, классические представители жанра не смогли составить серьезную конкуренцию. Проект показал, как именно нужно скрещивать RPG и стратегию, попутно высказав новое слово в графическом оформлении игр.

Лучшая игра жанра TBS

Операция Silent Storm

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** Nival Interactive
- **Издатель:** 1С
- **Дата релиза:** 22 августа 2003 года

Номинанты

- Демиурги II (PC)
- Massive Assault (PC)



Со слезами радости и умиления на глазах мы чествуем родной Nival! Два, господа, два проекта из трех номинантов на звание лучшей игры принадлежат компиляторам мастеров этой команды. И пусть «Демиурги II» оказались скорее ориентированным на фанатов дополнением, нежели полноценной второй частью, играть в них все равно интересно. Зато Silent Storm стал настоящим прорывом. Ниваловцы доказали: первоклассная графика, невероятно правдоподобная для пошаговых стратегий физика, реалистичный дизайн локаций и, как следствие, увлекательный геймплей – залог успеха в любой тематике, даже о Второй Мировой войне. На фоне названных титанов графически современная Massive Assault смотрится скромно. Однако режим Hot Seat, превративший игру в отличный эквивалент порядком надоевших шахмат, все же смог вывести проект в тройку лидеров.

Лучшая игра жанра extreme sports

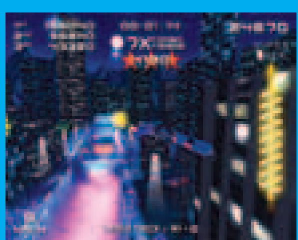
SSX 3

- **Платформа:** PS2, GameCube, Xbox
- **Разработчик:** Electronic Arts
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Дата релиза:** 31 октября 2003 года

Номинанты

- Wakeboarding Unleashed (PS2, GC, Xbox)
- Tony Hawk's Underground (PS2, GC, Xbox)

Симуляторы экстремальных видов спорта окончательно оформились в отдельный жанр, со своими неписаными правилами, популярными героями и легендами. Помимо собственно скейтбординга и тому подобных «правильных» игр к ним можно условно отнести и такие оригинальные вещи как симуляторы охоты (например, Hunting Unlimited 2) и даже реслинг (лидер этого года -WWE SmackDown! Here Comes the Pain). Из классических же игр новый Tony Hawk опять порадовал высоким качеством и разочаровал отсутствием интересных нововведений, а Wakeboarding Unleashed стал настоящим подарком любителям водных развлечений. Однако SSX 3 – игра не только исключительно приятная, но еще и доступная любому, заставляющая полюбить себя первыми же кадрами своей заставки. Достаточно джойстика и желания играть – и тогда горы вам покорятся!



Лучшая сетевая игра

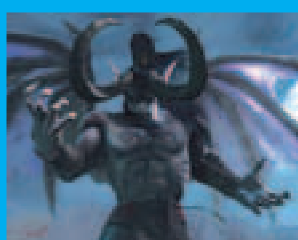
Warcraft III: The Frozen Throne

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** Blizzard
- **Издатель:** Blizzard
- **Дата релиза:** 4 июля 2003 года

Номинанты

- Battlefield 1942 Secret Weapons of WWII (PC)
- Jedi Knight II: Jedi Academy (PC)

Обладателем самого сильного многопользовательского режима в 2003 году стал Warcraft III: The Frozen Throne. Blizzard отлично поработала над балансом сил в игре. Хотя проект лишь продолжил устоявшуюся традицию, начатую еще Warcraft II, который привлекает любителей многопользовательских развлечений и по сей день. Оставшиеся кандидаты сюрпризами тоже не стали. Battlefield 1942 изначально был ориентирован на сильную командную игру и сохранил эту ориентацию в дополнении Secret Weapons of WWII. Появление же «заточенного» под сетевую игру проекта в серии Jedi Knight после выхода Jedi Knight II: Jedi Outcast было вопросом времени. Jedi Academy с достоинством разрешила этот вопрос, добавив ряд интересных элементов в геймплей, вроде шестов с двумя лазерными клинками и уникальных боев на двух мечах.



Лучшая игра в жанре simulation

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** 1C
- **Издатель:** 1C
- **Дата релиза:** 4 марта 2003 года

Номинанты

- Microsoft Flight Simulator 2004 (PC)
- Lock On: Modern Air Combat (PC)



В жанре симуляторов ситуация сложилась такая же «красивая», как в TBS. Двое из трех чемпионов сотворены золотыми руками русских гениев. И пусть Eagle Dynamics пока не дотягивает до уровня Nival и Maddox Games, ее Lock On: Modern Air Combat, благодаря сохранению баланса реализм/играбельность, занимает почетное место среди лидеров. Однако «Ил-2» традиционно держится вне конкуренции. В игре «Ил-2: Забытые сражения» были внесены изменения в летную модель, AI оказался переработан, добавились сюда здесь и вожделенные «динамические» кампании. Так что проект оказался сильнее своего кровного брата – симулятора «Ил-2: Штурмовик». Очередной же Microsoft Flight Simulator восходит на пьедестал почета как лучший гражданский авиасимулятор. Одна погода, изменяемая согласно настоящим прогнозам, чего стоит.

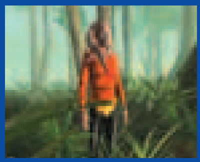
Лучшая игра в жанре MMORPG

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Издатель:** Activision
- **Дата релиза:** 7 ноября 2003 года

Номинанты

- Final Fantasy XI (PC, PS2)
- Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis (PC)



MMORPG развиваются не по дням, а по часам. Будущее online-игр в целом и RPG в частности выглядит сегодня самым радужным. Прямое тому доказательство – появление в жанр отечественных разработчиков, а именно, студии «Никита» с MMORPG «Сфера». Впрочем, в списки лидеров проект, по понятным причинам, пока не попал. Первое место заняла Star Wars: Galaxies, ибо идея воплощения мира «Звездных Войн» в ролевой вселенной (в том числе сетевой) просто обречена на успех. Взять хотя бы Knights of the Old Republic, признанную лучшей PC RPG. Final Fantasy XI, оказавшийся больше обычной MMORPG, чем неординарным новым Final Fantasy, все же пришелся по вкусу очень многим. Наконец, Trials of Atlantis с честью продлила жизнь уже нашедшему свою аудиторию сериалу Dark Age of Camelot.

Лучшая отечественная разработка

Операция Silent Storm

- **Платформа:** PC
- **Разработчик:** Nival Interactive
- **Издатель:** 1C
- **Дата релиза:** 22 августа 2003 года

Номинанты

- «Блицкриг» (PC)
- Firestarter (PC)



Это номинация – скорее формальность. Ведь российские игры давно перестали быть отдельной замкнутой категорией, требующей снисхождения. Теперь они, наоборот, все больше потрясают мир. Наглядное тому доказательство – признание «Операции Silent Storm» лучшей TBS и включение Firestarter в тройку лидеров жанра First-Person Shooter. «Блицкриг», впрочем, на их фоне тоже не гадкий утенок, а достойный собрат по величию. Игру можно отнести к разряду самых лучших стратегий о Второй мировой войне. Детально воспроизведенные исторические события и интересные находки в геймплее того стоят. Еще мы очень хотели причислить к группе лидеров «Пиратов Карибского моря» и так бы и поступили, не знай, что задумывалась игрушка как «Корсары II». Впрочем, последние в оригинальном виде все же поступят в продажу в 2004 году.

Лучшая игра альтернативных жанров

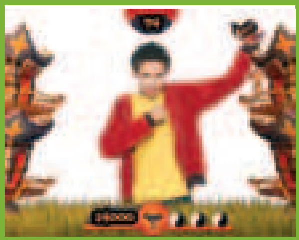
EyeToy: Play

- **Платформа:** PlayStation 2 ■ **Разработчик:** SCEE
- **Издатель:** SCEE ■ **Дата релиза:** 4 июля 2003 года

Номинанты

- Amplitude (PS2)
- WarioWare Inc.: Mega MicroGame$ (GBA)

Из игр нетрадиционных жанров в этом году нашей редакции особенно полюбилась Amplitude, сиквел Frequency. Танцевальный симулятор? Музыкальный редактор? Сетевой режим позволяет также делиться ремиксами популярных мелодий с другими геймерами. Доказали свою состоятельность и разработчики из Nintendo – сборник из двух сотен мини-игр самых разных жанров призван продемонстрировать, как по мнению Wario (один героев сериала Mario) следует добиваться успеха на рынке видеоигр. Наконец, настоящим открытием года стал Eye Toy: Play. Внезапно выяснилось, что кривляться перед видеокамерой, наблюдая за своим изображением на экране интересно, просто надо было оформить это в виде игры! Да и расширение аудитории PS2 за счет геймеров младшего школьного возраста – явление, которое можно только приветствовать.



Разочарование года

Kreed

- **Платформа:** PC ■ **Разработчик:** «Бурут»
- **Издатель:** «Руссобит-М» ■ **Дата релиза:** 31 августа 2003 года

Номинанты

- Unreal 2: The Awakening (PC, Xbox)
- Unlimited SaGa (PS2)

В провале Unlimited SaGa (некоторые рецензенты поставили игре ноль баллов!) даже как нишевой JRPG трудно винить слияние Square и Enix, но что есть, то есть – в этом году гигант не подарил европейским геймерам ни одной приличной игры... кроме разве что релизов для GBA. У Unreal 2: The Awakening разрыв между ожиданиями результатами еще больше – вместо игры года, наследника культового Unreal, мы получили всего лишь один из более-менее приличных FPS. Та же история – с Tomb Raider: Angel of Darkness. Наконец, «Крид», именовавшийся не иначе как «убийца Doom 3» (возможно, в этом есть и вина игровых журналистов), нанес сильный удар чувствам российских геймеров-патриотов. Игра вышла не самая плохая, редакции «СИ» даже поначалу понравилась, однако судьба «убийцы» кого-либо ей не досталась.





Лучшая игра для PlayStation 2

Prince of Persia: The Sands of Time

- **Платформа:** PC, PS2, GameCube, Xbox
- **Разработчик:** Ubisoft Montreal
- **Издатель:** 1C
- **Дата релиза:** 21 ноября 2003 года

Номинанты

- Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (PS2)
- Silent Hill 3 (PC, PS2)



PlayStation 2, как самая популярная игровая приставка в мире, оказалась самой сложной и для подведения итогов года. В каждом жанре, включая самые редкие, нашлось немало достойных игр. А сравнивать симулятор собачьей жизни Dog's Life, мультяшный шутер XIII, сетевой тактический боевик SOCOM: U.S. Navy SEALs, кровавый BloodRayne, жестокий Manhunt и развеселый True Crime: Streets of L.A.... достаточно сложно. Конечно, были и откровенные неудачи вроде Devil May Cry 2, однако в целом консоль, вступившая в пору зрелости, оказалась способной порадовать любителей всех жанров. Из лидеров соответствующих номинаций особенно выделяется свежая часть Silent Hill, сериала, потихоньку переманивающего поклонников ушедшего на GameCube конкурента в лице Resident Evil. Не менее достоин звания лучшей игры года на PS2 и приквел Xenogears, культовой RPG от Squaresoft. Вот только великолепный «Принц» все же рассчитан на заметно более широкую аудиторию и, в отличие от двух предыдущих игр, не сводится к исключительно качественной реализации давным-давно известной концепции. За это и любим!



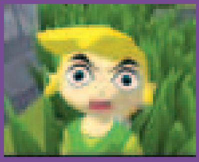
Лучшая игра для GameCube

The Legend of Zelda: The Wind Waker

- **Платформа:** GameCube
- **Разработчик:** Nintendo
- **Издатель:** Nintendo
- **Дата релиза:** 2 мая 2003 года

Номинанты

- F-Zero GX (GC)
- Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)



Судьба консоли от Nintendo в этом году зависела исключительно от подборки готовящихся к релизу игр. Частично ожидания геймеров оправдались: и Metroid Prime, трехмерная инкарнация популярного сериала, и F-Zero GX, очередная версия культовых футуристических гонок, и стильный боевик Viewtiful Joe, на равных могут конкурировать с эксклюзивными хитами для PlayStation 2. Проблема в том, что в рамках всей индустрии последних банально больше, и обязательно находится один-два таких, что все же слегка опережают продукцию Nintendo по качеству. Из мультиплатформенных релизов особенно хочется отметить файтинг Soul Calibur 2 (редакция «СИ» приобрела себе именно эту версию), однако, к сожалению, все чаще издатели анонсируют игры для PS2 и Xbox, «пропуская» GC... Так что, как и прежде, ведущую роль в библиотеке консоли играют проекты от самой Nintendo, самым сильным из которых в 2003 году стала The Legend of Zelda: The Wind Waker. Пусть не всем нравится мультяшный вид главного героя, зато с геймплеем проблем нет никаких.



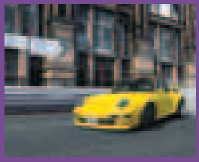
Лучшая игра для Xbox

Project Gotham Racing 2

- **Платформа:** Xbox
- **Разработчик:** Bizarre Creations
- **Издатель:** Microsoft
- **Дата релиза:** 28 ноября 2003 года

Номинанты

- Star Wars: Knights of the Old Republic (PC, Xbox)
- Panzer Dragoon Orta (Xbox)



К сожалению, Prince of Persia: The Sands of Time на Xbox (равно как и на GC) выйдет лишь в 2004 году, однако и без того поклонникам консоли от Microsoft было чем заняться, благо тот же Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield первым вышел именно на ней. Эксклюзивный сиквел Panzer Dragoon наглядно продемонстрировал техническое превосходство системы, Top Spin стал лучшим симулятором тенниса со времен Virtua Tennis, версия Soul Calibur II для Xbox со Спауном в качестве эксклюзивного героя ничуть не хуже тех, где фигурируют Линк (GC) и Хэйхати (PS2). Да и сноубординг SSX 3, как и большинство других релизов от Electronic Arts и Activision, на консоли от Microsoft представлен. Идеология Xbox, как платформы, находящейся на перепутье между PC и приставками, предопределила появление игры Star Wars: Knights of the Old Republic, типично «компьютерной» RPG высшего качества. Однако победителем в этой номинации мы признали все же Project Gotham Racing 2, объективно лучший гоночный симулятор из тех, что вышли в этом году.

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Конечно, можно говорить о том, что PlayStation 2 была и остается лидером на рынке. Но обратите внимание на то, что на двух альтернативных консолях лучшими признаны эксклюзивные игры, которые кого-то могут сподвигнуть на покупку GameCube или Xbox. Да и мультиплатформенные проекты сбрасывать со счетов не стоит, так что даже человек, имеющий только консоль от Nintendo или Microsoft, найдет для себя десяток хитов, засветившихся в числе лучших в этом году. Проблемы могут возникнуть лишь с конкретными жанрами, к примеру – RPG, а в случае с Xbox – с играми японского производства вообще. Но зато те же гонки там, как видите, самые лучшие!

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.



Powered by smxit

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 31597	Bring Me To Life	Evanescence	SI 60099	Jenny From The Block	Jennifer Lopez
SI 8487	Brown Eyed Girl	Van Morrison	SI 60170	Lady Marmalade	Christina Aguilera
SI 60197	Calling	Geri Halliwell	SI 60147	Мое сердце	Сплин
SI 60127	Ex-Girlfriend	No Doubt	SI 60081	Who Let The Dogs Out	Baha Men
SI 60145	Филини	Сплин	SI 75049	People Are Strange	The Doors
SI 75064	Whenever, Wherever	Shakira	SI 60191	Pink Panther Theme	Henry Mancini
SI 60122	Fraggle Rock	The Muppets	SI 31953	Под испанским небом	Ariana
SI 60087	Go Let It Out	Oasis	SI 60143	Полковник	Би-2
SI 60203	Head Over Feet	Alanis Morissette	SI 60148	Попытка №5	ВиаГра
SI 60139	Hey Baby	No Doubt	SI 60144	Серебро	Би-2
SI 60098	I Am Mine	Pearl Jam	SI 60128	She's The One	Robbie Williams
SI 60204	Ironic	Alanis Morissette	SI 60166	Strangers in the night	Frank Sinatra

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77017		SI 77038		SI 77077
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 74048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092	NEW	SI 77084
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061	NEW	SI 77083
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081		
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082		

Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ



Лучшая игра для GBA

Fire Emblem

- **Платформа:** GBA
- **Разработчик:** Intelligent Systems
- **Издатель:** Nintendo
- **Дата релиза:** 3 ноября 2003 года

Номинанты

- Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)
- Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)



Несмотря на обилие релизов, в 2003 году на GBA вышло не так уж и много действительно стоящих игр. Конечно, Castlevania: Aria of Sorrow, Sonic Advance 2 и Mega Man Zero 2 своих денег стоят, однако все они – лишь улучшенные и обновленные сиквелы хитов прошлых лет. Разочаровал Golden Sun: The Lost Age, так и не исправивший недостатки первой части, красивой и интересной, но слишком уж затянутой и непомерно детской. Ситуация сменилась лишь в конце года, когда одна за другой появились великолепные RPG: Sword of Mana, Onimusha Tactics, Mario & Luigi: Superstar Saga, Final Fantasy Tactics Advance... Как говорится, глаза разбегаются. Сиквел получила и одна из лучших игр для GBA первых лет – Advance Wars. Однако все же лучшей игрой на GBA в 2003 году стоит признать тактическую RPG Fire Emblem, первую игру серии на GBA, переведенную на английский. Интересная система боя в ней сочетается с отличным дизайном и серьезным сюжетом, нет здесь упрощенности, свойственной Onimusha Tactics и «детскости», за которую упрекают Final Fantasy Tactics Advance.



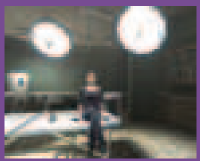
Лучшая игра для PC

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

- **Платформа:** PC, PlayStation 2, Xbox
- **Разработчик:** Remedy Entertainment
- **Издатель:** Rockstar Games
- **Дата релиза:** 24 октября 2003 года

Номинанты

- Splinter Cell (PC, PS2, Xbox)
- Call of Duty (PC)



Год оказался богат проектами отменного качества в том числе и для PC. Есть люди, что готовы отдать первое место Halo: Combat Evolved. Вы же не будете спорить, что такого удачного сочетания пеших марш-бросков, лихих заездов на вездеходе и полетов на футуристических агрегатах не смог добиться никто! А многопользовательский режим в PC-версии видели? Вот то-то же. Однако решение принимается коллегиально, да и Xbox-версию мы уже успели оценить давно. В любом случае Max Payne 2 из представленных номинантов – действительно достойнейший. Разве может кто-то еще похвастаться столь динамичным, зрелищным и захватывающим геймплеем, а также безупречным сюжетом? Не могли мы обойти вниманием и появившуюся лишь в этом году PC-версию Splinter Cell, явивший собой новый взгляд на stealth-action и поведавший увлекательную политическую сказку в лучших традициях Тома Клэнси. Естественно, радость была бы неполной без вкусной конфеты в лице Call of Duty. Этот лучший FPS года и кандидат на титул лучшей игры года для PC является настоящим «must have».



Лучшая игра для N-Gage

Tony Hawk's Pro Skater

- **Платформа:** N-Gage
- **Разработчик:** Activision
- **Издатель:** Nokia
- **Дата релиза:** 13 октября 2003 года

Номинанты

- Tomb Raider (N-Gage)
- Sonic N (N-Gage)



Конкуренция на консоли от Nokia, как ни странно, развернулась уж очень жестокая – благодаря ровному качеству игр. Большая их часть – конверсии успевших себя зарекомендовать хитов, игры страдают из-за расположенного вертикально экрана, однако смотрятся все же лучше, чем на GBA, благодаря более продвинутой «начинке» системы. Хотя последнее – не есть панацея. Да, Sonic N технически ничуть не хуже оригинального Sonic Advance, а Лара Крофт привлекает геймеров мужского пола настоящими полигонными прелестями, однако на GBA почему-то играть интереснее. Зато Tony Hawk's Pro Skater полностью сохранил драйв оригинала, а пропорции экрана здесь не слишком принципиальны. Игра, сделавшая симуляторы экстремальных видов спорта массово популярными, становится лучшей в году. На сей раз – на N-Gage. Из других интересных проектов стоит отметить Super Monkey Ball (перенесенный с GameCube) и веселую головоломку Puyo Pop. Почему-то, именно Sega активно поддержала систему от Nokia, посему страстным поклонникам продукции этой компании есть над чем задуматься.

НА РАЗНЫХ ПЛАТФОРМАХ

Наверняка вы заметили, что в отдельных номинациях игры для GBA представлены мало, а для N-Gage – вообще никак. И если во втором случае это объясняется их низким качеством, то в первом – тем фактом, что разница в «начинке» портативных и настольных консолей слишком высока и при прочих равных условиях GBA-релизы воспринимаются как более слабые. А так как на каждую хорошую игру для портативной системы найдется не менее хорошая на той же PlayStation 2, то и результат «схватки» вполне прогнозируем. Что же касается PC, то тут все проще. Есть традиционные жанры «для компьютерщиков», есть – «для консольщиков», есть «пограничные». И так будет всегда.

Лучшая музыка

Need for Speed: Underground

■ **Платформа:** PC, PS2, GC, Xbox, GBA ■ **Разработчик:** Electronic Arts
■ **Издатель:** Electronic Arts ■ **Дата релиза:** 21 ноября 2003 года

Номинанты

■ Enter the Matrix (PC, PS2, GC, Xbox)
■ Breath of Fire: Dragon Quarter (PS2)

Одним из наиболее интересных проектов в плане музыкального сопровождения стал Project Gotham Racing 2 с его парой сотен песен и имитацией работы настоящих радиостанций самых разных стран, однако нечто подобное уже было представлено в серии Grand Theft Auto. Breath of Fire: Dragon Quarter запомнилась своими традиционными для JRPG классическими мелодиями, без которых блуждание по лабиринтам подземного поселения могло показаться скучным. Enter the Matrix, хоть и стала лишь приложением к популярному фильму, смогла разойтись миллионными тиражами не только благодаря видеороликам и важным сюжетным сценкам и среднему во всех отношениях геймплею, но и великолепному саундтреку. На пальме первенства же сидит и швыряется в конкурентов кокосами Need for Speed: Underground. Даже в версии для GBA удалось использовать лицензированные песни популярных групп! И если когда-то Crazy Taxi доказал, что музыкальное сопровождение может стать чуть ли не основной «фишкой» игры, четко определяющей ее стиль, то NfS продемонстрировал: урок сей был усвоен.



Лучший дизайн

The Legend of Zelda: The Wind Waker

■ **Платформа:** GameCube ■ **Разработчик:** Nintendo
■ **Издатель:** Nintendo ■ **Дата релиза:** 2 мая 2003 года

Номинанты

■ Zone of the Enders: the 2nd Runner (PS2)
■ Viewtiful Joe (GC)

С данной номинацией особых проблем не возникло – среди хитовых проектов оказалось немало тех, чей успех неизбежно ассоциировался с новым оригинальным дизайном. И если в том же Breath of Fire применение cel-shading было воспринято неоднозначно (вышло красиво, волшебно, но не вполне так, как хотелось бы), то заинтересовавшиеся Viewtiful Joe сразу после анонса получили ровно то, что ожидали, а уж Legend of Zelda: The Wind Waker и вовсе удивила всех скептиков. С Zone of the Enders история несколько другая – игра идеально вписывается в тенденции развития японской индустрии: анимешные видеоролики, гигантские боевые машины, масштабные баталии, впечатляющие спецэффекты. Все это было выполнено на самом высоком техническом уровне, что и привело к закономерному успеху. Нарезки элементов геймплея и сюжетных роликов под музыку (три штуки в европейской версии!) и вовсе можно смотреть как самостоятельные произведения. Но настоящую революцию совершила все же Zelda, ей мы и отдали первое место.



ДА, ГРАФИКА И ГЕЙМПЛЕЙ ВО МНОГОМ ОПРЕДЕЛЯЮТ КАЧЕСТВО ИГРЫ, НО СТАТУС КУЛЬТОВОЙ ОБЕСПЕЧИТЬ НЕ МОГУТ...

Лучший сюжет

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

■ **Платформа:** PlayStation 2 ■ **Разработчик:** Monolith Soft
■ **Издатель:** Namco ■ **Дата релиза:** 24 февраля 2003 года

Номинанты

■ Max Payne 2: The Fall of Max Payne
■ Silent Hill 3

Строго говоря, в этой номинации должны были бы присутствовать одни лишь JRPG (концепция обязывает), но в этом году и PC порадовал действительно интересным проектом в лице Max Payne 2: The Fall of Max Payne, и жанр survival horror был поднят на новую высоту благодаря Silent Hill 3. Вполне приличным можно назвать также сюжет Beyond Good & Evil, забавным – политической стратегии Republic: The Revolution. Не стоит забывать и RPG для GBA, к примеру – Lunar: Legend, римейк культового Lunar: Silver Star Story. Напротив, у популярных JRPG вроде Dark Chronicles и Breath of Fire: Dragon Quarter относительно слабым местом является именно сюжет. Однако первое место в любом случае удерживает Xenosaga Episode I. Конечно, некоторым могут не понравиться видеоролики, длящиеся иногда по 20 минут, да и вообще заметный перекос в сторону сюжетной части (хотя и «обычный» геймплей не слишком от этого страдает). Но если вам нужна игра масштабная, уровня лучших образцов игр от Squaresoft, то в 2003 году выбор вполне однозначен: подойдет только Xenosaga.



Лучшие герои

The Legend of Zelda: The Wind Waker

■ **Платформа:** GameCube ■ **Разработчик:** Nintendo
■ **Издатель:** Nintendo ■ **Дата релиза:** 2 мая 2003 года

Номинанты

■ Beyond Good & Evil (PC, PS2, GC, Xbox)
■ Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (PS2)

Макса Пэйна мы, конечно же, любим, но все же открытием года он не является. По той же причине не стали героями года персонажи лучших платформеров. Новый принц из Prince of Persia: The Sands of Time уже рассматривался как вполне серьезный кандидат, однако все же не его личная харизма определила успех игры. Сион Удзуки, КОС-МОС и многие другие герои Xenosaga все вместе великолепны как персонажи эпической саги, не так вторичны, как персонажи последних игр серии Final Fantasy, но по отдельности все же не столь оригинальны, как хотелось бы. Джейд из Beyond Good & Evil – девушка замечательная, да и напарники ее пришлись геймерам по душе, однако все же героем года следует однозначно признать Линка из Legend of Zelda: The Wind Waker. Именно его обсуждали геймеры на форумах, о нем писали журналисты в многочисленных спецматериалах, на него равнялись дизайнеры новых игр; наконец, именно Линка в альтернативном облике сделали эксклюзивным героем версии Soul Calibur II для GameCube. Не зря ведь, правда?



ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

Лучший сюжет

Prince of Persia: The Sands of Time

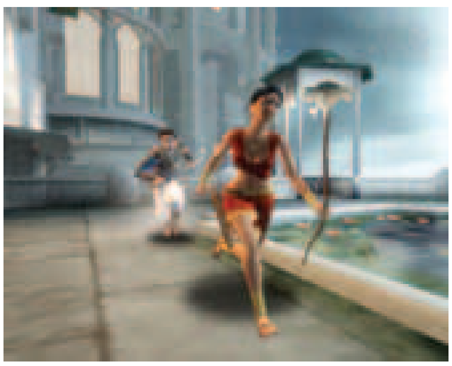
■ **Платформа:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **Разработчик:** Ubisoft Montreal
■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Дата релиза:** 21 ноября 2003 года

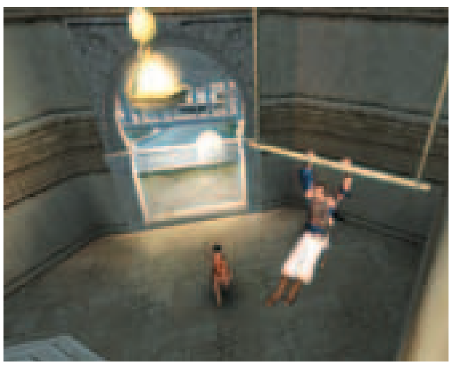
Номинанты

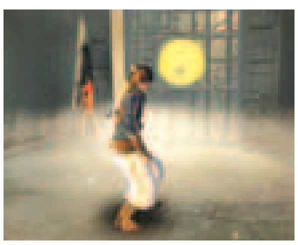
■ Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (PS2) ■ Project Gotham Racing 2 (Xbox)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PC, PS2, Xbox) ■ Fire Emblem (GBA)

И вот, наконец, главный приз. Некоторые западные издания отдали его The Legend of Zelda: Wind Waker, однако мы с таким мнением не согласны, и отнюдь не потому что недолюбливаем GameCube. Нет на консоли Nintendo игр, которые бы заставили предпочесть ее PlayStation 2, это есть объективный факт, подтверждающийся и результатами продаж. Впрочем, последние сами по себе – тоже нам не указ, иначе уже несколько лет подряд в числе лидеров присутствовали бы представители сериала The Sims, недавно распространившегося и на игровые консоли. Но об этом феномене уже не раз писали в прошлые годы, ничего действительно нового (кроме, разве что, трехмерной графики) нам пока не предложили. GBA традиционно всерьез конкурирует за внимание геймеров с «большими» консолями, но, как всегда, не слишком успешно. Fire Emblem – игра замечательная, для любителей поиграть в метро – и вовсе идеальная, однако все же разрыв между техническими возможностями портативной системы и PS2 слишком велик. Project Gotham Racing 2 для Xbox обязателен к покупке для всех владельцев консоли, но, увы, не есть игра, ради которой все геймеры дружно приобретают новую приставку. Наконец, Xenosaga, вышедшая только в США, да еще и несколько не «попадающая» в аудиторию попсовой Final Fantasy, также не может считаться лучшей в году.

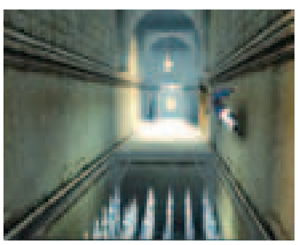
Зато с кандидатурой Prince of Persia: The Sands of Time, мультиплатформенной игры (а это при прочих равных условиях любой игре дает некоторое преимущество), согласились все сотрудники редакции нашего журнала – как предпочитающие игровые консоли, так и те, что признают исключительно PC (впрочем, как вы догадываетесь, таких радикально настроенных личностей немного, в «Стране Игр» принято уважать все платформы). Игра для правильного восприятия не требует знакомства с оригинальным «Принцем», но его поклонники не раз и не два всплакнут, наблюдая за тем, как герой карабкается по плитам и грациозно преодолевает смертельные ловушки. Здесь нет упрощений, свойственных многим 3D-проектам, однако любые неудобства компенсируются правильным интуитивным управлением. Игра лояльно относится к геймеру и прощает мелкие ошибки – вам не нужно с точностью до пикселей рассчитывать прыжки, главное – понять, как именно и в какой последовательности нужно их делать. Архитектура уровней явно создавалась под впечатлением от гениального Ico, атмосфера – не хуже, чем у Super Mario 64, а графика вполне соответствует современным требованиям, причем как на PC, так и на консолях. Что ж, будем надеяться, что студия Ubisoft Montreal не остановится на достигнутом, и через год мы будем в том же формате обсуждать следующий ее проект.











РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ В РОССИИ ЗА 2003 ГОД

PC (Box)

1 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)
2 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)
3 Властелин колец: Братство кольца
4 C&C: Generals
5 Empire Earth (русская версия)
6 Гарри Поттер и тайная комната
7 The Sims Deluxe
8 The Sims: Unleashed
9 The Sims: Super Star
10 Need for Speed: Hot Pursuit 2
11 SimCity 4
12 Half-Life Generation 3
13 Алиса Америкэн Макги
14 Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction
15 Lords of the Rings: The Return of the King
16 Diablo 2
17 Need for Speed Underground
18 Battlefield 1942
19 Medal of Honor: Allied Assault
20 Grand Theft Auto 3

PC (Jewel)

1 Корсары 2: Пираты Карибского моря
2 Postal 2
3 Grand Theft Auto 3
4 Мафия
5 Max Payne
6 Elder Scrolls 3: Morrowind
7 Блицкриг
8 Опустошение
9 Уличный гонщик
10 Ил-2. Штурмовик. Забытые сражения
11 Hard Truck: 18 стальных колес
12 Операция Silent Storm
13 Хром
14 Завоевание Америки
15 Падал прошлогодний снег
16 X-Plane 6.0
17 Солдат удачи 2
18 Ядерный титбит
19 Дальнобойщики 2
20 Конфликт: Буря в пустыне

PlayStation 2

1 Lord of the Rings: Two Towers
2 Primal (русская версия)
3 EyeToy: Play
4 Grand Theft Auto: Vice City
5 Gran Turismo 3: A-Spec
6 Need for Speed Hot Pursuit 2
7 Medal of Honor: Frontline
8 FIFA 2003
9 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
10 Mortal Combat: Deadly Alliance
11 The Getaway
12 Tekken 4
13 Lord of the Rings: The Return of the King
14 James Bond 007: Nightfire
15 Need for Speed Underground
16 Harry Potter & Chamber of Secrets
17 Devil May Cry
18 Tekken 4
19 Ratchet & Clank
20 Final Fantasy X

КОММЕНТАРИЙ

Участники конкурса, объявленного в предыдущем номере, могут легко определить, верно ли угадали лидеров продаж и могут ли претендовать на призы от «Союза».



PlayStation®2
Призраки притаились повсюду.
Они жаждут твоей крови.
Они хотят заполучить твою душу.
Ты - охотник
или жертва?
Ты или победишь их,
или станешь
одним из них!
НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PLAYSTATION®2 ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
Охотник на призраков
www.ghosthunter.ru
PlayStation®2
Охотник на призраков
Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клаб»: Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211, тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

SOLDNER: SECRET WARS

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х





ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН P
erestukin@gameland.ru

Вас ист Soldner? Задавшись вопросом и пошукав по рунету, натыкаешься только на новостишки и коротенькие заметки о вышеназванном немецком проекте, который, по данным нашего издания, просто обязан устроить капут сетевым шутерам. Информационная блокада рухнула. Пробел восполнен. Soldner? Дас ист гут!

Игра, в которой фигурируют Россия, Китай, Т-80 и русский спецназ, обязана была давно стать материалом номера, и лишь новогодний вал блокбастеров рухнувший на наши неокрепшие организмы не позволил сделать этого. Пена сошла, и не то чтобы мы остались довольны растоптавшими нас шедеврами. Теперь мы смотрим в ближайшее будущее. А там только Soldner.

Soldner принадлежит к благородному семейству сетевых шутеров. То есть предпочтительны групповые посиделки в клубах, по локальной сети, в крайнем случае по Интернету. На работе, если позволяет производительность, - самое то. Поверьте, отстреливать голову человеку знакомому, желательно

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Jowood ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wings Simulations
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 128 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

http://soldner.jowood.com





Трепетный момент: рождение персонажа-медика-санитара. Обратите внимание на традиционную клетчатую рубашку лесоруба!



А вот и геликоптер – повелитель неба и бескрайних равнин. Такие машины обычно служат для переброски войск.

вышестоящему по служебной лестнице, – удовольствие из редких. И ненужно никаких резиновых начальников, что мутузятся сотрудниками японских корпораций у себя в подсобках.

НЕМЦЫ ПРОРОЧАТ

Разработчики, уважающие себя и других, всегда обосновывают действия игрока, дают ему правильную мотивацию, оправдывая положение вещей на игровой площадке. Если в игре предстоит умереть, надо хотя бы знать за что. Сценаристы Soldner предлагают такую затравку.

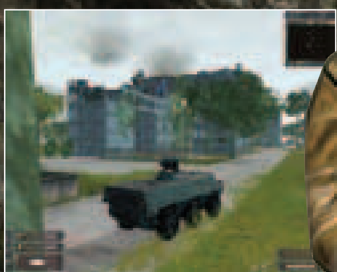
К середине текущего века мировые державы (упоминаются США и Россия) устали выполнять роль глобальных жандармов. Это сказывается на экономике, на безопасности, на настроениях населения… Военные кампании свернуты, присутствие войск ограничено. Время больших армий и большого людского присутствия на чужой территории ушло безвозвратно. Все больше и больше надежд стало возлагаться на небольшие военизированные отряды хорошо подготовленных бойцов. Такие формирования теперь могут позволить себе даже небольшие страны. Мировая политика строится на столкновении мобильных зондер-команд. Ведение войны стало уделом исключительно профессионалов. Даже военная техника перестала быть решающим фактором. Больше никаких ржавеющих орд вдоль границы. Техники выпускается минимально - только для поддержки коммандос.

ВЫХОЖУ ОДИН Я НА ДОРОГУ…

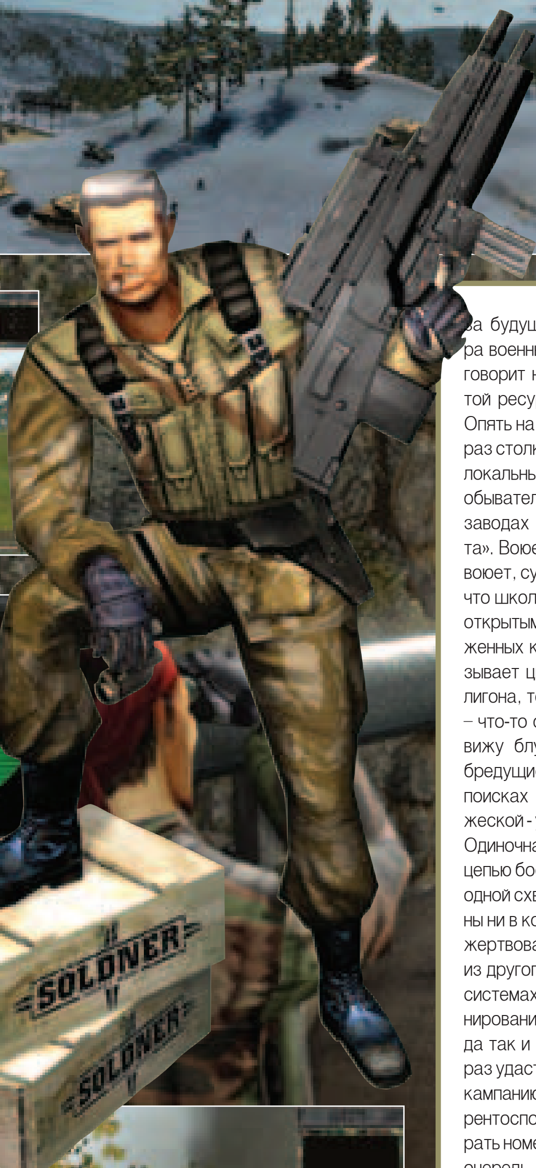
Главная тема игры – мультиплеер. Это всячески пропагандируется и демонстрируется. Чтобы не было лишних вопросов. Однако игрока не гонят на бойну неподготовленным и насобачиться дадут. Главная кампания представляет собой не набор тренировочных миссий, а полномасштабную войну. Район боевых действий - где-то недалеко от Берингова моря. Как написано в аннотации, which is between Siberia and Alaska (между Сибирью и Аляской). Но у нас с географией все в порядке, мы скажем проще – Дальний Восток. Противоборствующие стороны достойны друг друга. Из заявленных: Россия, США, Китай, Япония. Сомнительно, что Китай не воспользуется миллионом добровольцев, так, для прикрытия своих спецназовцев. Да-да, как в том анекдоте про наступление танковых частей КНР. В жизни Китай, скорее всего, не откажется от превосходства в людской силе, в игре же очередной Мао, как и другие мировые лидеры, сделал ставку на элитные военные подразделения. Опять хочется иронизировать на тему их количества, но никаких преимуществ в этом плане у китайской стороны не предвидится. Видимо, страны договорились и установили какой-то лимит на использование спецна-

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?









за будущего. Местоположение театра военных действий недвусмысленно говорит нам о конфликте из-за богатой ресурсами Сибири. Опять война. Опять на нашей земле. Только на этот раз столкновение держав будет иметь локальный характер, и большинство обывателей не будут надрываться на заводах с лозунгами «все для фронта». Воюет профессиональная армия, воюет, судя по всему, за деньги и не то что школы - казино, думаю, останутся открытыми во всех городах приближенных к месту боевых действий. Вызывает циничную ухмылку размер полигона, территории, где все случится, – что-то около 6500 х 3500 км. Так и вижу блуждающие пятерки, устало бредущие по безлюдным просторам в поисках живой души, своей ли, вражеской - уже все равно, лишь бы люди. Одиночная кампания обещает стать цепью боев и столкновений. Проигрыш одной схватки не решает судьбу Родины ни в коем случае, всегда можно пожертвовать регионом, чтобы напасть из другого. Сколько пишу о подобных системах свободной стратегии и планирования операций, но вживую никогда так и не встретил. Может, на этот раз удастся? Итак, игрок, прошедший кампанию, становится вполне конкурентоспособным, он начинает набирать номер знакомых, которые, в свою очередь, тоже не в лапти обуты, и начинается настоящая война.

КРУТОЙ ЗАМЕС

Как будет идти битва, чем она принципиально держит игрока и что в ней уникального? Вопросы из основных. Помимо стандартных для любых шутеров мясных режимов deathmath, где основной задачей игрока является братоубийство как таковое, Soldner предлагает и несколько интеллектуальных: Extract (Доставка), Destroy (Уничтожение), Conquest (Завоевание). Первый режим предлагает одной команде выступить в роли, скажем так, похитителей некой абстрактной ценности. Их задача войти в зону, контролируемую противником, добраться до искомого предмета, доставить его на исходную позицию. Высший пилотаж в этом режиме - произвести как можно меньше шума. Soldner выводит командные шутеры на новый уровень: лесные массивы, богатые укрытиями ландшафты - все это позволяет добраться до цели практически незамеченным. Если вас хоть краем застало пионерское детство и вам удалось поучаствовать в зарницах и прочих игрищах, вы должны знать, что лес – это просто скопище глюков и мороков. За каждым кустом мерещится враг, при каждом хрусте вздрагиваешь. На скриншотах мы видим невероятно реалистичный лес, команде, призванной не допустить кражи ценного предмета, придется попотеть, прочесывая его окрестности. Режим Extract делится на следующие варианты: Assault, Hostage Rescue, VIP Assassination, Capture the Flag. Последний, всем хорошо известный CTF, только в сибирских сугробах. Hostage Rescue есть ни что иное, как спасение заложников. Дерзкая операция в тылу врага, с запутыванием следов и нырянием мордой в снег при звуке приближающихся вертолетов. VIP Assassination – сопровождение какой-нибудь штатской



Не перевелись еще богатыри! Нам танк остановить, как раз плюнуть! Осталось теперь остановить пулю обиженного танкиста.

ИНДИВИДУАЛЫ

Одна из основных фич Soldner – возможность стать самым модным стилистом своего персонажа. Вы не ограничены в выборе ни оружия, ни шмоток. Знаете, как должен выглядеть идеальный солдат? Никто не помешает воплотить вам ваши замыслы в жизнь. Из представленного ассортимента должно получаться порядка 60000 комбинаций. Согласитесь, при игре на 8 игроков шанс походить на кого-то очень невелик.



шишки. Эти задания отличаются более нервозным стилем игры. Если заложники следуют за специалистами молча, они знают свое место, то наглые випы чувствуют себя хозяевами положения и всякий раз норовят пойти по самому дурацкому и опасному пути, считая прикрывающий его отряд верными бодигардами готовыми отдать за хозяина и тело, и душу. То же, мне Хозяин Чукотки. Атакующей стороне достаточно просто тихо передвигаться по местности, чтобы вычислить подобный эскорт. Assassination и Assault - боевые операции, где первая требует хирургической точности и продуманности каждого шага, а вторая – полного уничтожения живой силы противника в заданном квадрате. В формате Destroy игроку будут предлагаться различные деструктивные мероприятия, например Bomb Run, когда одной из сторон нужно обязательно что-нибудь взорвать в стане противника. А Conquest предлагает знакомое со времен Battlefield 1942 веселье по захватыванию флагов. Теперь к самому интересному. Мультиплеер полностью поддается перекройке по желанию играющих. Bomb Run можно устроить на джипах (нечто подобное мы видели в Mobile Forces), а из CTF можно сделать Capture the Helicopter. Попробуй, отбей вертушку, когда она уже в воздухе! Вся братва щемится к машинам и разъяренно взмывает в небо.

ТЕХНИКУ ЛЮДЯМ!

Мы заговорили о вертолетах и джипах. Самое время рассказать о парке военной техники, представленной в ультра-реалистичном шутере Soldner. Делится она на три категории: наземная, вертолеты, самолеты. Причем если в Battlefield была представлена техника времен ВОВ и местная авиация не поражала своей скоростью, то Soldner может похвастаться такими сверхзвуковыми птичками, как Су-37 и F-18 Hornet. И это шутер, коли вы еще не забыли. Техника сделана по насто-



Скриншот, конечно, не плох, но обратите взор на модель справа – вылитый Polosatiy!





ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

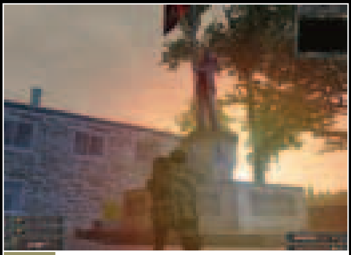


Красота-то какая, мама родная!

ВСЕ О НЕМ

Действие игры происходит в 2010 году. Для придания главному герою индивидуальности возможен выбор из 60000 комбинаций. Изничтожать противников предлагается арсеналом, который состоит более чем из 60 пушек. Разъезжать по местности можно на любой из 70 представленных тачек. Решили пройти игру в одиночном режиме? Извольте выполнить 250 миссий. По LAN и Интернет возможна игра с поддержкой до 32 игроков. Специальные серверы потянут орды из 128 тушек.





По памятнику стрелять без толку – он бронзовый!

ящим чертежам и имеет все преимущества и недостатки реальных прототипов. Техника может захватываться, взрываться, ломаться, чинится, покупаться и продаваться. Фанаты военной техники понемногу сходят с ума, посещая сайт игры. Они изливаются на форумах, умоляя вставить в игру ту или иную модель, подкрепляя свои просьбы фотографиями 800*600. Редакторы сайта потакают безумцам, каждый день обновляя новости, где сообщается о все новых военных единицах. Большое внимание уделено современной отечественной технике. Отрадно осознавать, что недаром местом конфликта выбрана именно эта часть суши, хотя бы потому, что разработчики просто не могли игнорировать характеристики наших машин. А то, что наших непобедимых железных махин нельзя больше нигде увидеть, кроме собственной страны (в отличие от тех же американских) – то не нам решать.

ЖЕЛЕЗО ЕСТЬ?

Стволов в игре представлено на целый справочник. И информации не меньше. Любители милитаристских штучек опять в экстазе. Ведь это самая въедливая и дотошная публика. Именно из-за нее, из-за этих доморощенных знатоков, зачастую откладывают игры, видя на форуме большущее замечание: А В ИГРЕ НЕПРАВИЛЬНО СДЕЛАН АК-47, НЕ ПОКУПАЙТЕ ИГРУ!!!!! Модели оружия вылизаны до мельчайших деталей. На расстоянии двух игровых километров в бинокль отчетливо видно, что и у кого в руках. Железа в игре насчитывается больше 70 единиц. Как в этом всем разобраться, я себе слабо пока представляю. Но больше – не меньше, как всегда говорил наш преподаватель по алгебре, выводя в четверти тройку. Только немцы могли сделать такой реалистичный шутер, они всегда относились к оружию с пиететом. Так что пускай свою любовь ко всему смертоносному они выплескивают в играх, вам так не кажется? Тем более, это у них неплохо получается. ■



Как девчонку, к груди он прижал леденящую сталь автомата…



Три танкиста, три веселых друга – экпиаж машины боевой.



Мы, парашютисты, – народ мускулистый, нас не заманишь в морскую пехоту!


ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
Модемы серии OMNI 56K
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K UNO
OMNI 56K MINI
OMNI 56K PCI
• Максимальная скорость доступа в Интернет
• Надежная связь на любых линиях
• Легкая установка и простота в обращении
• Три года гарантии
www.omni.ru
ZyXEL

HEADHUNTER: REDEMPTION

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

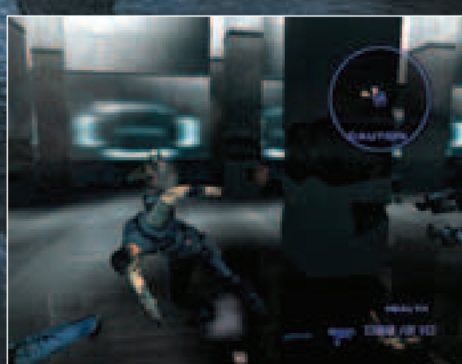


ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

В Америке Headhunter считают несчастной жертвой обстоятельств – на Dreamcast там в нее сыграть толком не успели, а релиз для PS2 напрочь провалила Acclaim, не снабдившая должной рекламной кампанией крохотный тираж игры. Мы не американцы: благодаря особенностям местного игрового рынка российские обладатели до сих пор не вышедшей из моды Dreamcast прекрасно знакомы с приключениями Джека Уэйда (Jack Wade) – и не исключено, что продолжение истории «Охотника за головами» наши геймеры ждут даже сильнее, нежели их собратья по ту сторону земного шара.

При этом язык не повернется назвать первую Headhunter эпохальным шедевром или обязательной к ознакомлению игрой, совсем нет. Это просто неплохая, местами оригинальная вариация на тему stealth action, отдельными аспектами геймплея напоминающая Metal Gear Solid. Сходства с блокбастером от Konami добавляет и явная предрасположенность авторов Headhunter к кинематографичным сюжетным роликам, рассказывающим сложную и запутанную историю (здесь команду Amuse стеснял разве что бюджет проекта, куда более скудный, нежели у сотрудников Хидео Кодзимы). В любом случае, Джек Уэйд оказался далеко не худшим из претендентов на трон Солида Снейка – и уж точно не хуже твердолобого Сэма Фишера. Менеджеры Sega это, к счастью, вовремя поняли и без особых колебаний дали «зеленый свет» прямому сиквелу. Факт одновременного выхода Headhunter: Redemption на двух наиболее популярных современных пристав-



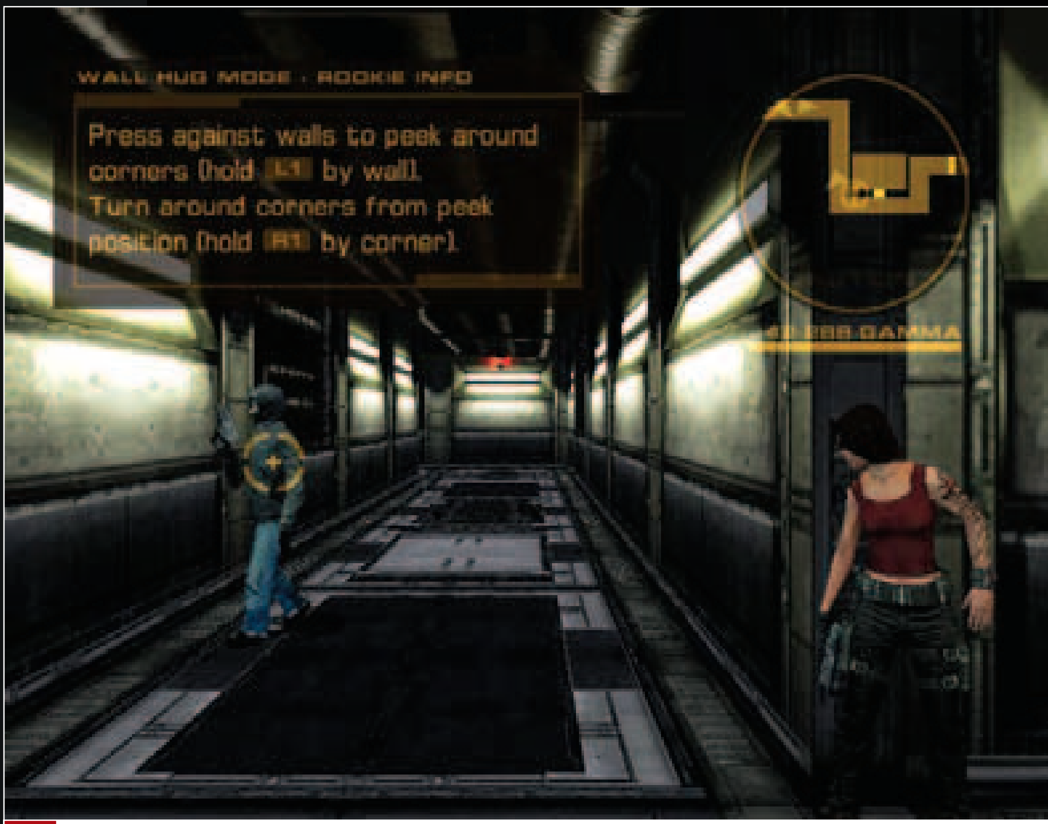




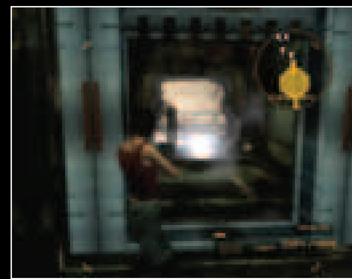
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega Europe
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Amuze ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 февраля 2004 года

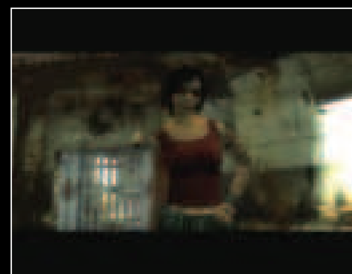
http://www.sega.com/

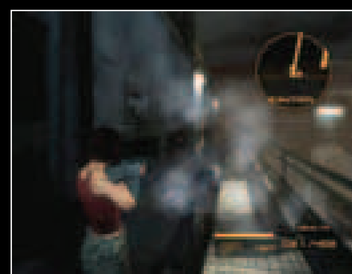
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Хрестоматийное наблюдение из-за угла за ничего не подозревающим вражеским часовым – ну какой stealth action нынче обходится без этой ценной возможности?







СУЩЕСТВУЕТ «ВЕРХНИЙ ГОРОД» – СПЛОШЬ ИЗ ПОБЛЕСКИВАЮЩИХ НА СОЛНЫШКЕ НЕБОСКРЕБОВ, ГДЕ ЖИВУТ ВРОДЕ БЫ БЛАГОПОЛУЧНЫЕ СЧАСТЛИВЧИКИ, И «НИЖНИЙ ГОРОД» – МРАЧНЫЕ ТРУЩОБЫ, КУДА СОГНАНЫ ПРЕСТУПНИКИ И ПРОЧИЙ СБРОД.

ках позволяет надеяться, что хотя бы на этот раз игру смогут оценить все те, кому она предназначается.

ПРАВОСУДИЕ ПО УЭЛЛСУ

Сюжет Headhunter вращался вокруг расследования убийства Кристофера Штерна, миллионера и основателя организации по поддержанию правопорядка Anti-Crime Network; параллельно Джек справлялся с амнезией, шаг за шагом восстанавливая картину своего прошлого, – в результате же все вылилось в предотвращение неслыханного по своей дерзости преступного плана в области генной инженерии и, как следствие, спасение всей цивилизации от опаснейшего вируса «Кровавая Мери». Черный рынок человеческих органов, контрабандные поставки оружия, высокотехнологичные гаджеты, глобальные заговоры – добротный научно-фантастический антураж, на фоне которого не терялся темно-очкастый мачо, ведущий ли огонь по превосходящим силам отнюдь не условного противника или мчащийся по шоссе на верном мотоцикле под раскаты бравурного симфонического саундтрека. Понятно, в общем, откуда ноги растут у акелловского проекта Axle Rage. Для новой игры сценаристы опять же поработали на совесть: действие Headhunter: Redemption происходит около двадцати лет спустя, к власти пришел некий «Режим», а общество окончательно разделилось по уэллсовской модели из «Машины времени»: существует «верхний город» (Above) – сплошь из поблескивающих на солнышке небоскребов, где живут вроде бы благополучные счастливчики, и «нижний город» (Below) – мрачные трущобы, куда согнаны преступники и прочий сброд. Обе половинки мегаполиса находятся в симбиозе, между ними прочно натянуты ниточки связей, в том числе и противозаконных. Постаревший Джек Уэйд по-прежнему носится на своем мотоцикле по благоустроенным фривеям и захламленным трущобам, верша правосудие – но теперь ему помогает «трудный подросток» Лиза Икс (Leeza X), бывшая «уличная крыса», девушка, выручённая им из какой-то серьезной передряги. Уэйд и его татуированная протеже расследуют случай контрабанды оружия и бунт в исправительной колонии – как водится, это приведет их к шокирующим открытиям с далеко идущими последствиями. Как и в оригинальной игре, большое следует за малым, и достаточно обыденные, пусть и крупные правонарушения при ближайшем рассмотрении оказываются звеньями леденящего душу плана поистине гигантских масштабов. Всего-то и делов, что распутать всю прихотливую цепочку, воздать по заслугам виновным и не украсить своими головами стену над камином главного злодея. Звучит гораздо проще, чем делается.

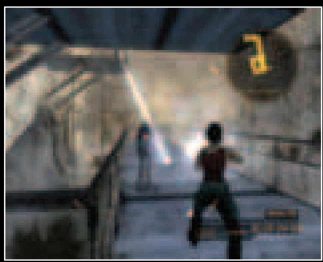
А ГДЕ УДАР В КОРПУС?

Если вы видели Headhunter для PS2, то с управлением в Redemption освоитесь моментально: Джек и Лиза обладают тем же набором базовых движений: они стреляют, пригибаются, делают откаты в сторону, прижи-





ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?











маются спинами к стенам, могут высовываться за угол и поливать неприятеля свинцом из этого положения. В режиме прицеливания автоматическая система наведения сама выберет наиболее предпочтительную с ее точки зрения мишень (обычно это самый близкий враг): нажимая соответствующую кнопку, вы можете «прогнать» перекрестье прицела по остальным противникам или подверженным разрушению объектам, находящимся поблизости. Полезная новинка в виде крепящейся на очки системы IRIS (Interactive Realtime Information Scanner), непрерывно получающей информацию об окружающем мире, по запросу предоставляет данные о любом предмете в зоне прямой видимости героя. В самом начале игры нам достается роль Лизы, соскакивающей с Джекова мотоцикла и прокрадывающейся в кишащий врагами склад. Уэйд укатывает на поиски каких-то улик, а девушка приступает к «зачистке» помещения – тут игроку придется продемонстрировать знакомство с азами stealth-гейминга и попрактиковаться в прицельной стрельбе наперегонки с врагами. Лиза предвигается чуть более бойко, чем Джек в приквеле, знакомая карта в правом верхнем углу экрана поможет не заплутать, а обоймы с патронами и аптечки на первых порах разбросаны по уровням весьма щедро. Было бы совсем великолепно, если б персонажи имели в своем арсенале пару-тройку рукопашных приемов – в первой игре сильно напрягала необходимость отстреливаться от колошматящих вас в упор противников вместо того, чтобы раскидать их хорошо поставленной комбо-серией

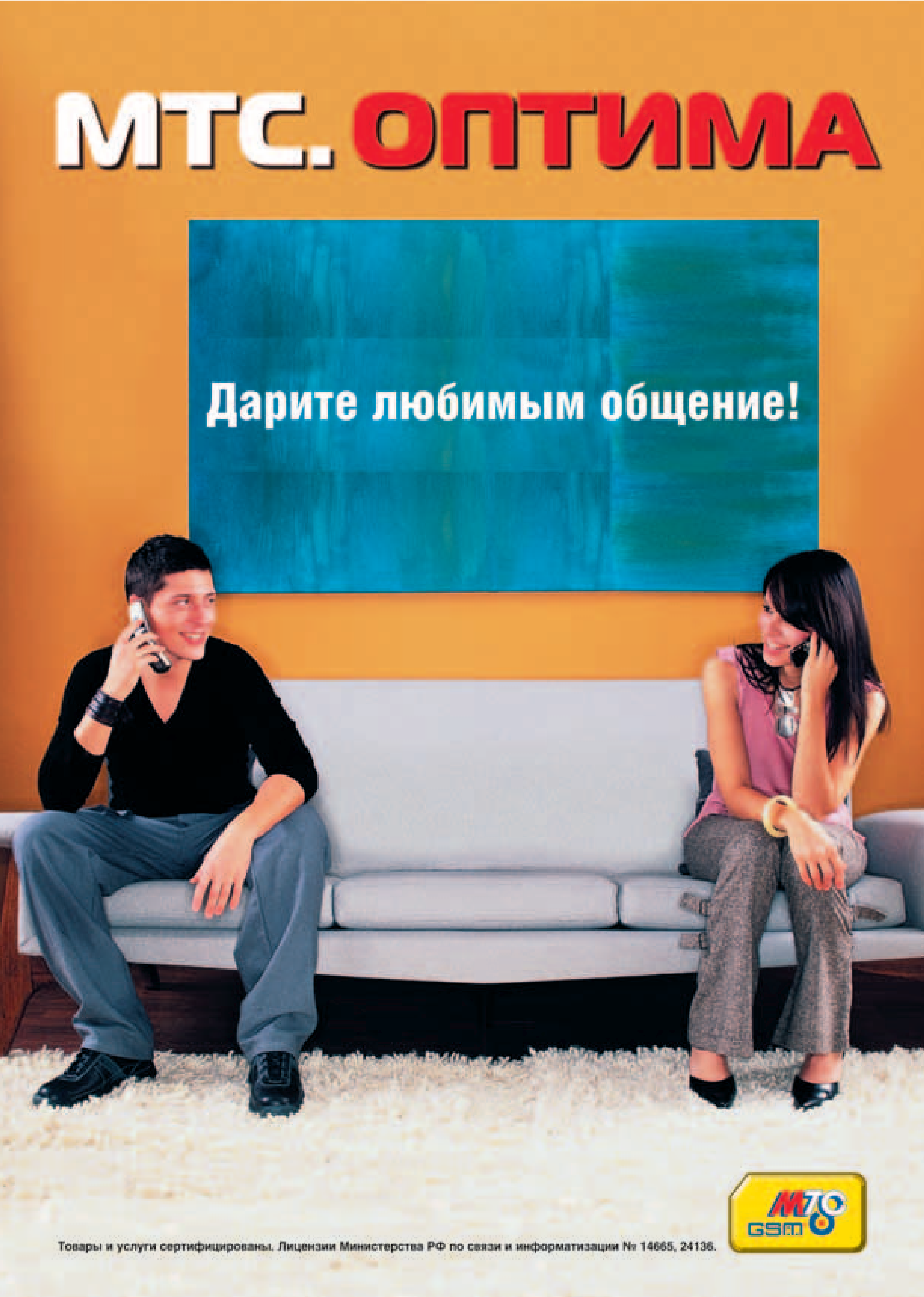
БЫЛО БЫ ВЕЛИКОЛЕПНО, ЕСЛИ Б ПЕРСОНАЖИ ИМЕЛИ В СВОЕМ АРСЕНАЛЕ ПАРУ-ТРОКУ РУКОПАШНЫХ ПРИЕМОВ – В ПЕРВОЙ ИГРЕ СИЛЬНО НАПРЯГАЛА НЕОБХОДИМОСТЬ ОТСТРЕЛИВАТЬСЯ ОТ КОЛОШМАТЯЩИХ ВАС В УПОР ПРОТИВНИКОВ.



Amuse неожиданно показала себя командой, способной выдать проект с весьма сильным графическим исполнением.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТЕРРОР

Подробностей относительно происходящих в Redemption событий немного, однако уже известно о некоей Оппозиции, состоящей из бывших узников исправительной колонии, а ныне беглецов («мигрантов» или «мигов» по полицейской классификации), наладивших связи с иностранными террористическими группами и строящих планы по захвату власти у правительства «верхнего города». Авторы признаются, что в работе над сценарием вдохновлялись творениями режиссера Пола Верховена («Робокоп») и комиксиста Фрэнка Миллера («Batman: The Return of Dark Knight»).



МТС. ОПТИМА
Дарите любимым общение!
МТС
GSM
Товары и услуги сертифицированы. Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации № 14665, 24136.



Незаметные взгляду враги всегда видны на экране радара.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Режиссер проливает свет на происхождение главной героини: «В шесть лет эта девушки пережила семейную трагедию, после которой ее опекали на «ферме по производству граждан» (citizen farm), откуда она, прирожденная бунтарка, сбежала в «нижний город». В игре мы видим ее двадцатипятилетней, закаленной жизнью в трущобах, рассудительной и сексуальной. Она умеет отличать хорошее от плохого, ценит откровенность и действует по справедливости. Одним словом, Джеку с напарницей повезло».

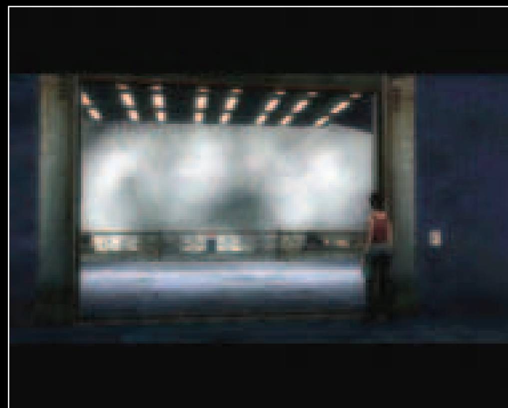


Все огнестрельное оружие в игре – новое, повторов не будет.

СЛОВО ПРОДЮСЕРУ AMUZE

На вопрос о сюжетных связях обеих частей Headhunter отвечает Джон Крокнз (John Kroknes), исполнительный продюсер и режиссер: «Определенная связь заключается уже в том, что примерно половину второй игры вы будете управлять Джеком. С другой стороны, в мире Headhunter много чего произошло за два десятилетия… Мы планируем привлечь к игре новичков, а это означает, что не стоит перегружать событийную часть слишком частыми отсылками к вещам, имевшим место в приквеле».

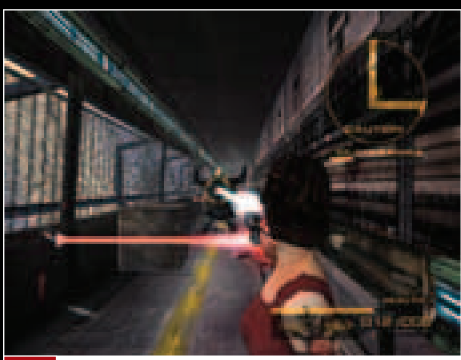




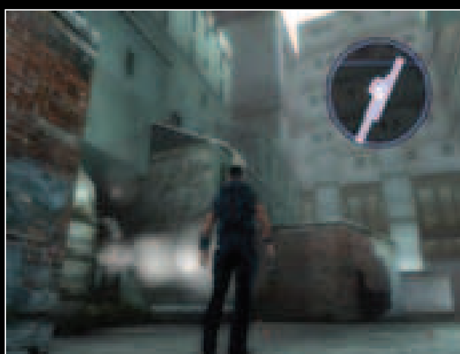
а-ля Солид Снейк; в виденной нами демо-версии Redemption таковых ударов все еще не имелось. Отчего-то Sega ревностно охраняет финальный вариант игры, и проверить, как там обстоят дела с кулачными схватками, не представляется возможным. Также непонятно, исправлено ли утомительно длинное время загрузок: на выставке E3 мы наблюдали экран «Now loading» минуты по четыре кряду, а это, согласитесь, действует на нервы далеко не лучшим образом. Времена приставок с односкоростным CD-ROM давно канули в Лету, разработчики освоили технологии синхронной подгрузки данных, и заставлять геймеров вспомнить худшие моменты общения с Sega CD совершенно ни к чему. Не считая этих «мелочей», мы остались довольны показанным: демо обладало немалым потенциалом, который сотрудники Amuze наверняка сумеют развить (или уже сумели, учитывая близкую дату выхода?) должным образом – налицо были все задатки качественной игры в виде удобной модели управления, адекватной камеры с обзором от третьего лица, в меру разумных противников и уровней, выстроенных с пониманием дела.

ИНТЕРЕСНОЕ КИНО

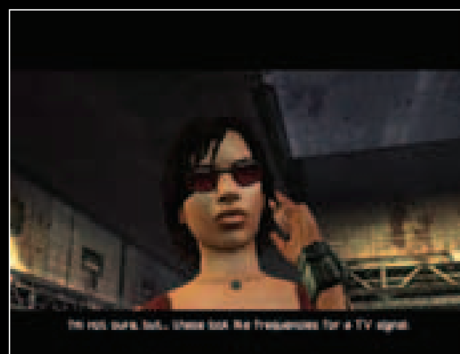
В титрах игры Джон Крокнз совершенно заслуженно назван не просто продюсером, а еще и режиссером: команда разработчиков Headhunter: Redemption по прежнему предпочитает в качестве образца для подражания сюжетно насыщенный Metal Gear Solid более ориентированному на геймлей Splinter Cell. И хотя история Джека и Лизы позволяет воплотить различные игровые режимы вплоть до гонок на мотоциклах, помимо них в игре найдется место для закрученной сценарной интриги, рассказать которую по силам только настоящему режиссеру. На кинематографичность происходящего работает все: особая расстановка виртуальных камер; оптические эффекты сглаживания изображения, придающие и без того качественной графике сходство с «прилизанными» в процессе пост-обработки кадрами модных блокбастеров; не последнюю роль играет и саундтрек от композитора Ришара Жака (Richard Jacques, на его счету музыка Sonic Blast, Sonic R и оригинальной Headhunter), исполненный настоящим симфоническим оркестром. Пока создается впечатление, что проект заслуживает самого пристального внимания. Оправдает ли он оказанное доверие? Читайте обзор в одном из ближаших номеров журнала. ■



Помимо живых врагов на уровнях время от времени встречаются хитроумные ловушки.



Специальные эффекты размытия изображения добавляют реалистичности перспективе.



Забудьте о Ниобе и Тринитиз «Матрицы»! Лиза – новый эталон «мрачной девушки в темных очках».

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** «Акелла» ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

http://www.akella.com

КОРСАРЫ II

«КОРСАРЫ II» – ЭТО НАДОЛГО

В игре будет абсолютно новый генератор случайных квестов. Шаблонов, по которым эти квесты создаются, более полутора десятков, так что надоесть, по идее, они должны очень и очень нескоро. Разработчики вообще всячески поощряют желание игрока прокачать героя (и его офицеров) до как можно более высокого уровня. Специально для этого была несколько изменена система набора опыта, чтобы капитан не крутел слишком быстро. Кроме того, характеристики солдат в фортах определяются на лету в зависимости от параметров вашего протеже. Таким образом, даже самому прокачанному герою всегда будет с кем померяться силами.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Если задуматься, можно тихо сойти с ума. И все-таки задумайтесь: вы читаете превью игры, обзор которой видели на страницах этого же журнала всего несколько месяцев назад. Конечно, ходили слухи, что «Акелла» замышляет что-то эдакое. Но то слухи. А как прикажете сохранить здравый рассудок, когда вам сообщают, что в недрах компании вовсю кипит работа над «Корсарами II»? «Опять?», – только и смог выдавить из себя я...

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Как мы все помним, главная игра 2003 года от «Акеллы» называлась «Пираты Карибского моря». Делалась она совместно с компанией Disney и потому стала не совсем тем, чего ждали фанаты сериала. Если спросите меня, я уверен, что никакого возмущения не было бы, если бы та же самая игра называлась просто «Корсары II». Тогда обвинить во всем американцев, развращающих своими грязными деньгами наших талантливых разработчиков, было бы нельзя, американофобы продолжали бы мирно сжигать звездно-полосатые у себя на кухнях, а все остальные спокойно играли бы в долгожданный хит от «Акеллы». Но судьба распорядилась иначе. И народ стал требовать игру в том виде, в каком она должна была быть изначально: чистую и непорочную, не испорченную тлетворным империалистическим влиянием. По счастливому стечению обстоятельств в «Акелле» работают потрясающе лояльные к своим поклонникам люди. «Вы хочите вторых «Корсаров»? Их есть у нас!» (теперь уже две штуки – Прим. О.К.).

Итак, «Корсары II» – это проект только для своих (для России, то бишь). Никакого Диснея, никаких грязных буржуинских денег, никакого Джонни Деппа. При этом игра делается прежде всего для фанатов сериала, то есть тех, кто был больше всего разочарован «Пиратами Карибского моря», но кто все-таки их купил. Именно эти люди высказывали пожелания по поводу того, какими должны быть правильные «Корсары II». Разработчики не только прислушались, но воплотили практически все пожелания публики.

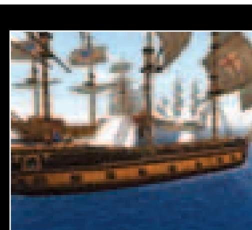
ВЕРТАЙ ВСЕ ВЗАД

Будем идти от простого к сложному. Самое простое: движок. Он остался в целости и сохранности, с ним вообще ничего не делали, потому что он и так достаточно крут. Хотя теперь игра разрабатывается исключительно для PC, что позволило разработчикам вольготнее обращаться с системными ресурсами. Например, в морских битвах теперь сможет участвовать гораздо больше кораблей, что скажется не толь-

ПО ЗАЯВКАМ ТЕЛЕЗРИТЕЛЕЙ

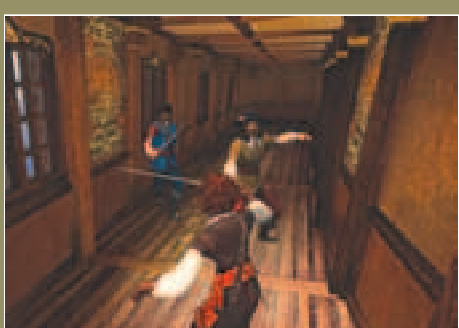
ФИШЕЧКИ И РЮШЕЧКИ

Специально по просьбе фанатов в игру включена провизия как ресурс: теперь команде нужно не только платить жалование, но и кормить, так что плавать в море месяцами не получится. В игре ведется статистика ваших подвигов: количество потопленных кораблей, убитых солдат и т.д., чтобы можно было хвастаться перед друзьями. По просьбам трудящихся была введена и очень гибкая система настройки уровня сложности (регулируется около дюжины различных параметров игры).





Обилие падающих в воду ядер означает, что канонир не слишком хорошо знает свое дело.



Двое на одну – это не очень по-мужски, но Беатрис не привыкать...



Сам факт того, что мачты теперь могут ломаться во время боя, добавляет немало драматизма сражениям. Не говоря уже о том, что это сильно влияет на тактику и возможный исход побоища.

ко на зрелищности, но и на тактике боя.
Появилось огромное количество фишечек и рюшечек, которых не было в «Пиратах Карибского моря», потому что их не успели воплотить или потому что гадкий Дисней их не одобрил. Теперь у кораблей ломаются мачты и выходят из строя пушки, стало можно заниматься работорговлей. Канули в Лету скелеты и прочая фэнтезийная атрибутика... вместе с сюжетом. Да-да, друзья. Забудьте о сокровищах, таинственных храмах, кораблях-призраках и смутной надежде когда-нибудь оказаться на брачном ложе с Даниэль. Да и сама Даниэль с Натаниэлем канули туда же.
Действие «Корсаров II» разворачивается на том самом архипелаге, где проходили события первой части сериала. Только через 30 лет. Нас ждет 16 островов, принадлежащих четырем государствам. Задача игры – получить контроль над всем архипелагом. На что похоже? Правильно, на оригинальных «Корсаров». Таким образом, строго говоря, мы имеем дело не с «Пиратами Карибского моря» в том виде, какими бы они были без диснеевской «цензуры», а со своеобразным римейком первой части. Но таково было желание публики, которое, как известно, святее, чем Уголовный кодекс.

ДВА КАПИТАНА

НОВЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Главные герои в игре новые (хотя имя одного из них вам должно быть знакомо). Капитанов зовут Беатрис и Блейз. Однако раз уж от художественного сюжета было решено отказаться, выбор того или иного alter ego зависит исключительно от эстетических предпочтений. По характеристикам они абсолютно одинаковы, но у Беатрис совершенно чумовая прическа и сногсшибательная фигура, так что… выбор за вами.

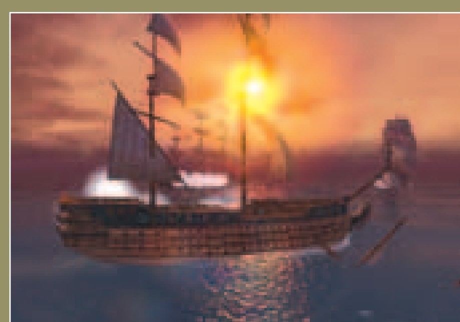
Мы вольны работать на любое из государств или быть свободным пиратом. При этом в любом случае колонии придется захватывать и замещать местных губернаторов одним из своих офицеров. Впрочем, воевать для этого совсем не обязательно. Мирное прохождение подобных игр обычно кажется не более, чем красивым обещанием, но в данном случае слова разработчиков звучат действительно убедительно. Если человекоубийство нам категорически претит, мы можем заниматься исключительно торговлей и зарабатывать бешеные деньги. А уже будучи богатыми и влиятельными, можно и во власть лезть. Для этого всего лишь нужно прийти к губернатору с большим мешком денег и многозначительно намекнуть на то, что не плохо бы ему отойти от дел и поселиться на каком-нибудь тропическом острове на другом конце Земли. И никакого кровопролития.
На наши колонии будут покушаться враги, так что им придется самостоятельно отбивать атаки. Насколько успешно – зависит от прокачанности офицера (ей же определяется и ежемесячный доход, приносимый островом). Система эта буквально вынуждает вас прокачивать офицеров, иначе захват колонии становится делом бесперспективным. Качать их нужно еще и потому, что часть из них являются капитанами принадлежащих нам кораблей. Их теперь можно посылать выполнять различные поручения, если мы сами не можем лично присутствовать в какой-то части архипелага.
Словом, разработчики создали настоящий рай для манчкинов и любителей полной свободы. «Акелла» с таким тщанием воплощает пожелания игроков, что на этот раз недовольных остаться не должно. Хотя... вскрытие покажет. ■



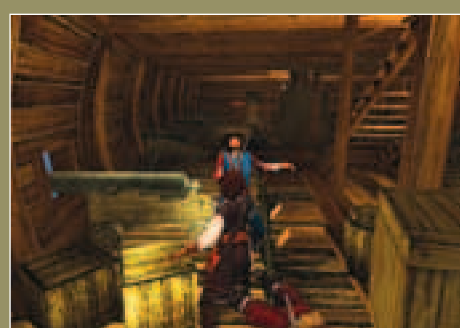




В игре абсолютно точно выдерживается соотношение сил нападающих и обороняющихся. Если у нас в команде 80 человек, а в атакуемом форте их 4000, нам придется воевать в одиночку.



Солнечная дорожка была и остается одним из самых красивых спецэффектов в игре.



Абордаж – штука жестокая. Пленных тут обычно не берут.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Enlight Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

http://www.akella.com/pub-janna-ru.shtml

ЖАННА Д'АРК (WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC)

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

На экспериментальном заводе электронных игр Enlight Software ожидается премьера: совсем скоро выходит в свет очень необычный проект о самой загадочной участнице Столетней войны – Жанне д'Арк. Тревор Чан, создатель знаменитых Capitalism и Seven Kingdoms, обратил свой взор к позднему средневековью и, дабы не скомпрометировать свое детище аллюзиями на Inquisition, взялся за серьезный исторический сюжет. В результате нам обещают «увлекательную трехмерную стратегию с элементами экшна и RPG».

БЕГИ, ЖАННА, БЕГИ!

Игра начинается в тот непростой для юной воительницы момент, когда она может рассчитывать лишь на себя и нескольких друзей. (Если быть точнее, то поначалу лишь на одного друга, от которого толку примерно столько же, сколько в Сахаре от снегоуборочного комбайна). В верхнем правом углу – карта, за спиной – сопящий под тяжестью низкополигональных лат соратник, впереди – Орлеан и тучные стада вооруженных до зубов британцев. В первой миссии вашему небольшому отряду требуется добраться до осажденного города. Драться с англичанами на клавиатурах и клаксонах – дело глухое. Жанна совершенно теряется под натиском раздирающих ее курсорных клавиш и пытается бежать сразу во все четыре стороны. А уж про комбо, уверен, вы просто и вспомнить не сможете, не то что – сделать! Так что если нет джойпада, остается одно: брать ноги в руки и бежать до первого светофора, не оглядываясь. И лишь когда загорится надпись «Вы достигли Орлеана; миссия завершена», можно вздохнуть свободнее: к вам присоединится еще несколько воинов (от миссии к миссии их число будет расти) и появится известная свобода маневра. Вас ждут штурмы замков, славные битвы за Орлеан, Париж и освобождение Франции.

ЗАТЯНУВ АЛЛИЛУЮ, ДА СКОРЕЕ ЗА АМИНЬ

По щучьему веленью перенесемся от начальных миссий к окончанию игры. Невзирая на все старания, пока так и не удалось выяснить, какой же будет развязка этой псевдоисторической эпопеи. Вопрос не праздный, если вспомнить, что на самом-то деле 23 мая 1430 главная героиня была взята в плен бургундами и выдана англичанам, в феврале 1431 осуждена духовным судом в Руане как ере-

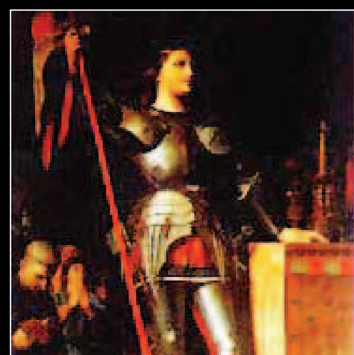
СТОЛЕТНЯЯ ВОЙНА

Первоначально перевес в ней был на стороне французов, но потом англичане нанесли им страшное поражение при Креси (1345), а в следующем году заняли Кале. Ситуация для французов катастрофически ухудшалась, пока в войну не вступила Жанна. Правда, после ее смерти англичане вновь удачно вели войну, но после того как между Карлом VII и герцогом Бургундии был заключен мир в Аррасе, начались решительные действия против англичан, закончившиеся 1453 изгнанием их из Франции, которая была к тому времени совершенно разорена. В Англии результатом войны было развитие конституции.

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

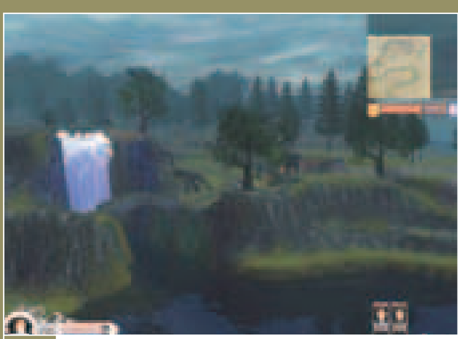
ИСТОРИЯ ЖАННЫ

Жанна родилась в лотарингской деревне, пострадавшей от войны. Фанатично религиозная девушка уверовала, что ей предначертано освободить Францию. С большим трудом добившись аудиенции у дофина Карла в феврале 1429, она сумела убедить его начать решительные военные действия. Поставленная во главе армии, она воодушевила войска и 8 мая 1429 освободила осажденный англичанами Орлеан (в народе её стали называть Орлеанской девой). Одержав ряд побед, повела армию к Реймсу, в котором 17 июля 1429 короновала дофина Карла.





Время от времени вам придется лично вступать в битву – вдохновлять соратников.



Такими пейзажами не сможет похвастаться ни одна игра.



Самое начало игры. Колченогий боец, стыдливо тусующийся в луже на заднем плане – наша единственная подмога.

тичка и колдунья, а 30 мая сожжена на костре. Альтернативная история нынче в моде и вполне возможно, что виртуальная Жанна образца 2004-го сможет благополучно избежать печальной участи своего прототипа. Так или иначе сюжетная линия пока весьма «пунктирна» и, тщетно пытаясь вырулить к здравому смыслу, заводит геймера к парадоксальному, хотя и вполне естественному, по меркам подобного рода проектов, финалу. Впрочем, ждать осталось недолго, так что поживем – увидим.

КТО ТЫ, МАСКА?

Споры о жанровой принадлежности Joan of Arc поулеглись, но от некоторых параллелей удержаться просто невозможно. На данный момент игра очень напоминает серию TLoTR – так же резво бегаешь по пересеченной местности и с таким же энтузиазмом шинкуешь противников. Героиня со временем «прокачивается», регулярно пополняет инвентарь полезными и не очень предметами. Правда, в «Повелителе» нет инвентаря и таких поистине грандиозных открытых пространств, какими удивляет JoA, а последняя, в свою очередь, не может пока похвастаться столь же прекрасным дизайном уровней и персонажей, что свойственен борцам за Средиземье, но сходство налицо.

Наши «писишные» братья по разуму из соседнего журнала «PC ИГРЫ» уже успели познакомиться с компьютерным портом «Возвращения короля» и убедились, что без джойстика, телевизора и PS2 играть в это никак не можно, да, в общем, и не нужно. JoA изначально рассчитана на PC и вторгается в область консольного благолепия пока не слишком успешно, хотя и настырно. Все-таки по качеству анимации, плавности движений и общему дизайнерскому исполнению нежно любимой нами Жанне пока далеко до... (нужное – вписать). Тем не менее, на персональном компьютере, похоже, игра станет одной из самых заметных в своем жанре на сегодняшний день. (Хотя эксперимент по внедрению чистой воды приставочных приемов может показаться чересчур смелым.)

СУДЬБА ГЕРОЯ

На заре христианства, в пору зарождавшейся патристики отцы церкви зачастую оказывались в положении, как говорится, «хуже губернаторского». Никакого прочного свода догм еще не существовало, и многие светочи, сочиняя свои бессмертные «Исповеди» и «Апологии», ходили буквально по лезвию ножа – одно неверное слово могло стоить жизни. Самоотверженным отцам и исповедникам рубили руки и ноги, отсекали языки, выкалывали глаза и сжигали без счета. Потом, через несколько веков, очередной Вселенский собор оправдывал несчастных и причислял к лику святых.

В Средние века аналогичная история продолжилась с ясновидцами и проповедниками. Взять хотя бы нашу деву-воительницу: не прошло и трехсот лет, как она была признана невиновной и канонизирована!

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Размах народной войны, огромная популярность Жанны пугали короля и придворную аристократию. Девушку фактически отстранили от руководства военными действиями. 23 мая 1430 во время одной из вылазок французов из осажденного г. Компьеня Жанна попала в плен к союзникам англичан – бургундцам, которые продали ее англичанам. Церковный суд в Руане, куда англичане перевезли воительницу., обвинил ее в ереси и колдовстве. Она была сожжена на костре. В



1456 во Франции Жанна д'Арк новым процессом была торжественно реабилитирована, а позже причислилена к лику святых.

Мы стоим на пороге новых игровых открытий. Старые представления о жанрах и платформенной принадлежности уходят в историю, прихватив за компанию и героев прошлого. JoA – провозвестница новой эпохи. Эпохи без границ и наивных устоев, новых правил и смельчаков, отваживающихся их нарушать.

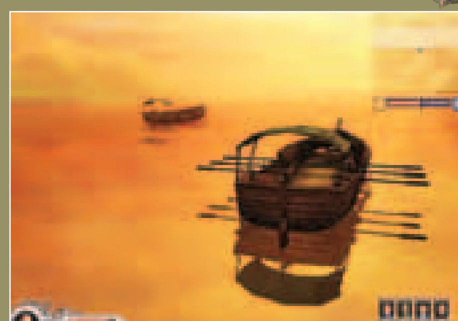
Конечно, Инквизицией теперь даже детей не напугаешь, не то что Тревора Чана – никто ему в случае неудачи язык не оторвет и программный код из головы не вышибет, но суд в наш стремительный век над самым неоднозначным проектом первого нынешнего полугодия будет скорым. Ересь это или новый венец творения, решать будем мы. Ждать осталось недолго и отступать уже некуда – позади Орлеан. ■



ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, НА ПЕРСОНАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ ИГРА, ПОХОЖЕ, СТАНЕТ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ЗАМЕТНЫХ В СВОЕМ ЖАНРЕ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.



Наша воительница во всей красе. До Юны, конечно, ей далеко, но мордашка довольно симпатичная. Чем-то даже напоминает Милу Йовович.



Вперед, навстречу новым приключениям!



Осада замков – одно из самых увлекательных занятий в игре.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРАНСФОРМЕРОВ

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sammy Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** зима 2004 года

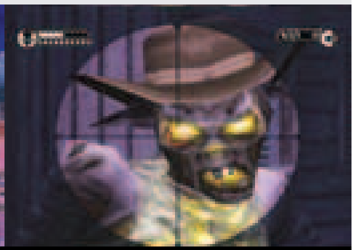
http://www.sammystudios.com/games/darkwatch/

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Компания Sammy, купившая в конце прошлого года большой пакет акций Sega, воспринимается теперь геймерами как некий монстр, что спешит задавить все хорошее и интересное в игровой индустрии. Тем не менее, на проект Darkwatch, разрабатываемый ее американским отделением, следует обратить пристальное внимание, ведь нас ждет сюжетно-ориентированный консольный FPS!
Игра явно создавалась под большим впечатлением от Halo (основы игрового процесса) и в соответствии со вкусом заокеанских хозяев (вампиры здесь не менее стильно выглядят, чем в аниме-сериале Hellsing). Сюжетная интрига проста: ковбой по имени Jericho Cross, что промышлял грабежом поездов (на Диком западе!), случайно узнает о существовании глубоко законспирированной организации Darkwatch, что призвана искоренять зло его же методами. Занимаются этим благим делом представители нечисти, кои и превратили нашего героя в полувампира, а затем и предоставили хорошо оплачиваемую работу. Герой наш умеет не только стрелять из всего, что дадут, но и ловко скакать на лошади, применять вампирские способности (улучшенные зрение, прыжок и т.п.) и даже общаться с NPC. Интересно, что несмотря на сильный сюжет, Darkwatch может похвастаться еще и нелинейностью прохождения уровней, а также мощной системой отслеживания взаимоотношений между обитателями игрового мира. Выстрелил в мирного жителя – будь готов к встрече с его разъяренным родственниками, все честно. ■



Стрелять на скаку мы умеем, и враг не догонит коня...



Настоящий охотник белку только в глаз бьет!



То не темный рыцарь скачет во главе отряда сил Тьмы – всего лишь ковбой-вампир, наводящий порядок на Диком западе.

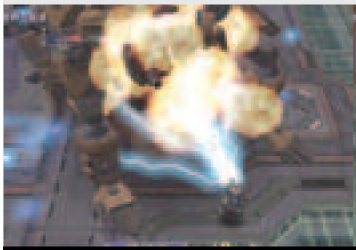
NEO CONTRA

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2004 года

http://konami-europe.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Чего-чего, а упорства издательству Konami не занимать. Несмотря на несколько неудачных попыток, оно, похоже, все-таки перетащило в 3D сериал Castlevania. Теперь же разработчики из Konami с удвоенной энергией взялись в который раз обновить другой классический брэнд компании – знаменитую Contra.
Многие наверняка помнят, что предыдущее появление Contra на консолях нынешнего поколения особым успехом не увенчалось. Игра Contra: Shattered Soldier оказалась слишком несбалансированной, и «счастливо» избежала народной любви. Neo Contra должна стать совсем другой историей. По крайней мере, именно так нам обещают.
Изменения поджидают нас везде и всюду, начиная с внешнего вида и заканчивая сюжетом проекта. В игре используется несколько точек зрения на происходящее, но в основном поле боя будет представлено в изометрической перспективе и лишь изредка переключаться в более привычный фанатам сериала scrolling-режим. Кроме того, позиция камеры может изменяться – в зависимости от того, что происходит в данный конкретный момент на экране. Перед началом каждого нового уровня игрок сможет выбрать три вида оружия, и только после этого отправляться крушить супостатов. Авторы даже решили не поскупиться на вразумительный сюжет, за развитием которого предстоит наблюдать в многочисленных заставках.
Звучит все вышеперечисленное достаточно заманчиво, так что будем надеяться, что судьба Neo Contra окажется более счастливой, чем у ее предшественников. ■



Пиротехнические эффекты, как всегда, внушают уважение.



Скачки на огромных ящерицах – что может быть круче?



Огромные боссы никуда не делись. Бои с ними – по-прежнему самая увлекательная и запоминающаяся часть игрового процесса.

THE SUFFERING

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Surreal Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 6 апреля 2004 года

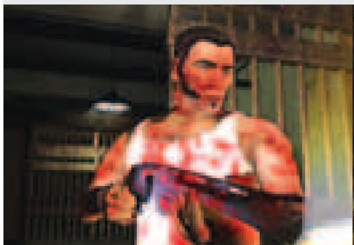
http://www.midway.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

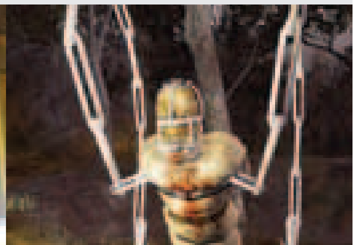
До сих пор американские разработчики видеоигр не могли составить достойную конкуренцию японцам в любимом многими жанре survival horror. Но, возможно, скоро владычеству Resident Evil и Silent Hill наступит конец – компания Midway готовит к выходу проект The Suffering, который должен по-настоящему испугать нас.

Нам уготована роль заключенного по имени Торк (Torque), который приговорен к смертной казни за убийство собственной семьи. Прежде чем Торка успели посадить на электрический стул, тюрьма, где он содержался, подверглась атаке, и потенциальному смертнику удалось выбраться из камеры. Теперь до желанной свободы осталось всего ничего, но вот беда: на тюрьму напали не обычные люди, а призраки тех заключенных, что окончили в ней свой земной путь задолго до Торка, с ними в основном и придется воевать.

Игровой процесс в The Suffering будет достаточно обыденным: наблюдаем за всем происходящим в перспективе от третьего лица, обшариваем узкие темные коридоры, иногда решаем головоломки и оберегаем собственную персону от посягательств посторонних. Главная изюминка, как уверяют авторы проекта, не в этом, а в общем ощущении параноидального ужаса, который должен испытать игрок, и запутанном сюжете: например, очень долго мы не будем знать, имеет ли место все происходящее на самом деле, или же это лишь плод больного воображения главного героя. The Suffering появится в Европе в апреле этого года на Xbox и PS2. ■



Интересно, в тюрьмах какой страны практикуются пытки?



С такими вот красавцами Торку и предстоит иметь дело.



Хотя основную часть времени мы будем любоваться на спину Торка, в игре можно переключаться и на вид от первого лица.

PUYO PUYO FEVER

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStaion 2, Xbox, GameCube, Dreamcast ■ **ЖАНР:** puzzle ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sonic Team ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 февраля 2004 года

http://www.sega.com

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

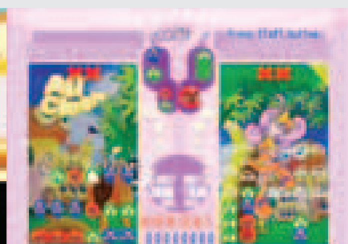
Рекомендую обратить внимание на список платформ в шапке. Увидели? Обрадовались? Разочарую: на Dreamcast игра эта выйдет лишь в Японии, европейское отделение локализует лишь версии для трех остальных консолей нового поколения. Впрочем, быть может, далеко не всех порадует жанр Puyo Pop Fever – puzzle. Но учесть следует то, что история сериала тянется еще со времен 8-битных консолей, а занимается им Sonic Team.

По большому счету это – игра того же класса, что и Tetris с Columns. Есть некий «стакан», куда падают фигурки, состоящие из «квадратиков». Совмещая их в соответствии с цветами, геймер добивается «исчезновения» квадратиков, что и является целью игры. Эволюция технических возможностей консолей привела, прежде всего, к появлению великолепной анимации и спецэффектов. Так что вместо «квадратиков» мы оперируем безумно симпатичными кляксами с добрыми глазами (собственно, puyo). Они забавно цепляются друг за друга, а встретив собратьев одного цвета, сливаются в одно целое. При достижении критической массы вся конструкция весело лопается, освобождая место для следующей партии. Новая часть игры отличается режимом Fever, в котором действие заметно ускоряется.

К сожалению, до сих пор в США и Европе игры серии Puyo Puyo выходили не так уж и часто, иногда для привлечения к ним внимания использовались популярные торговые марки, пример тому – Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Mega Drive). ■



Puzzle с сюжетом? А чем Puyo Pop хуже Columns?



Режим для двоих игроков определит, кто думает быстрее.



Tutorial – полезная штука, ибо без знания правил за игры такого плана садиться бессмысленно, а изучить их можно очень быстро.

ALTERED BEAST

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStaion 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wow Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

http://www.segawow.com

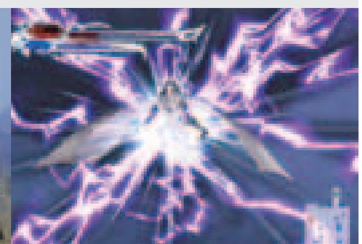
ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ
ugluk84@mail.ru

Devil May Cry доказал, что игры жанра action могут быть элитарными. К сожалению, вторая часть похождений готического красавца Данте пришлась по вкусу далеко не всем, а Chaos Legion грешил прямолинейностью и низким уровнем сложности. А вот выходящей вскоре игре Altered Beast если и не суждено забраться на пьедестал шедевра от Capcom, то пылиться на полках точно не придется.

Наверняка кто-то из вас, дорогие читатели, испытывает дежа вю. Ведь перед нами не новое имя, а римейк классического аркадного хита эпохи 8-битных систем с оглядкой на современные стандарты качества. Но создатели не пошли по проторенной киберпанк-дорожке и не стали стравливать игрока с родней графа Влада Цепеша, а попытались копнуть несколько глубже. На протяжении всех 16 миссий нам предлагают путешествие в мир, пропитанный духом древнегреческой мифологии. Уж не знаю, смогут ли отправленные на секретную базу (где что-то пошло не так) суперсолдаты бросить вызов самому Зевсу, но минотавров добрые разработчики нам точно обещают. Бороться с неприятелем можно как оружием ближнего боя, так и различными заклинаниями. Похоже, на смену пистолетам вновь вернулись клинки и магия? Не забыта и оригинальная система коллекционирования сфер. С помощью них герой может принимать облик причудливых существ, обладающих уникальными способностями. Поддержка мультиплеера позволяет рубиться как вдвоем в Story Mode, так и вчетвером на разных аренах. ■



Не Manhunt, конечно, но выглядит мрачновато.



Зрелищность магии напоминает об aeons из FFX.



В вашем распоряжении будет около 13 подобных созданий. Каждый зверь обладает уникальными бойцовскими качествами.

WARLORDS BATTLECRY III

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Enlight Software ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Infinite Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2004 года

http://www.enlight.com/wbc3/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Учить ученого – только портить. Все новое – это хорошо забытое старое. Человеческая мудрость породила множество изречений, общий смысл которых сводится к стремлению уменьшить число радикальных перемен до минимума. Этот принцип взяла на вооружение и австралийская Infinite Interactive. Колдуя над продолжением звездной серии Warlords Battlecry, разработчики решили внести столько небольших изменений, сколько оправдает цифру «III» в названии, и ни на йоту больше.

Рас, например, теперь стало 16, благодаря появлению на сцене Plaguelords, Saurians, Swarm и расколу лагеря людей на две независимые фракции. Плавно подросло до 26 число классов персонажей. Добавились свежие магические школы таких нетрадиционных направлений, как Poison, Divination и Arcane. Мир Warlords Battlecry обогатился полноценными джунглями, вулканическими районами и очередной порцией древних руин. Наконец, специально для фанатов были приняты такие мелочи, как накопление опыта героями непосредственно во время игры и прокачка бойцов вплоть до 50 уровня. При всех этих наслоениях стратегическая основа и нелинейность геймплея сохранились. Даже графика осталась двухмерной, хотя, к чести дизайнеров и программистов, картинка значительно похорошела. Между тем, разработчики заявляют, что привнесенные ими новации расширят аудиторию поклонников игры. Это спорно, но для фанатов Warlords Battlecry III точно станет ценным подарком ■



Saurians подозрительно смахивают на динозавров.



Рыцарем теперь может стать любой боец, даже гном!



Зеленые скелеты против Красных человечков – игра не отличается внешней серьезностью. Зато дизайн окружения что надо!

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

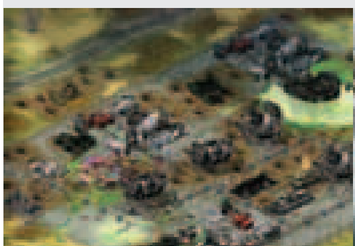
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** G5 Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004

http://games.1c.ru/caribbean_crisis/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Вы не задумывались, что могло произойти в 1962 году, когда СССР страстно хотел разместить на Кубе ядерные ракеты, а США столь же страстно стремились этому воспрепятствовать? А вот российская команда разработчиков G5 Software задумалась и облекла свои невеселые размышления в форму компьютерной игры «Карибский Кризис».

По суровым законам виртуального мира кризис не был решен полюбовно. Нервы советского командования сдали первыми. Европа, США и СССР оказались вовлечены в двухчасовую ядерную войну. Этого вполне хватило, чтобы превратить цивилизованный мир в радиоактивные руины. Вам же предстоит возглавить остатки войск американо-британского союза, франко-германского союза, СССР или Китая в длительной схватке за выживание на отравленной планете. Цель сражений отныне не деньги и власть, а «чистые» вода и почва. Игрушка представляет собой стратегию с «оперативным пошаговым режимом и тактикой в реальном времени». Строится она на графическом движке знаменитого шедевра «Блицкриг» от Nival Interactive. Под командованием игрока окажутся вполне традиционные броневики, танки, вертолеты, разведывательно-диверсионные группы. Однако сражаться придется не только с врагами, но и с самой природой, превратившейся в радиоактивное болото. Зоны заражения будут оказывать разрушительное влияние на попавшие в них боевые единицы. Право решать, кто переживет этот хаос и станет родоначальником новой цивилизации, за игроком. ■



Лужи радиоактивной гадости довольно живописны.



Придет зима, не будет хлеба, не будет вкусного обеда.



К вопросу о реализме. Танки среди пятиэтажек мы, к сожалению, видели сами, причем совсем не в компьютерных играх.

ЧИСТИЛЬЩИК

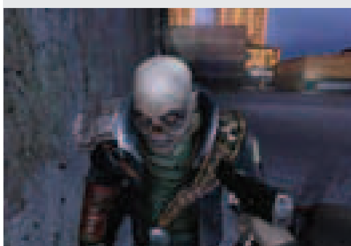
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** «Орион» ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.orion-mm.ru/hell/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

В конце года откроется дверь, и наши ужасы хлынут в мир! О какой двери речь? Знамо дело, о той, что пока перекрывает путь в дьявольскую реальность «Чистильщика», нового жуткого боевика отечественного производства. «Декалитры крови, килограммы свинца и тонны тротилового эквивалента» не за горами.

В этот раз мы спасаем родной мир от вторжения самого Люцифера. Доигравшись с «научными» открытиями, люди научились извлекать из тела душу, используя ее как источник энергии. Однако никто не учел, что пустые физические оболочки станут лакомой добычей для демонических сил. Одной из бездушных тушек воспользовался сам Бафомет, прибывший к нам с вполне определенной целью – впустить Люцифера. Итак, процветают сатанинские культы, мир катится в тартарары, добро пожаловать! Впрочем, не все так печально. Гнетущую атмосферу Орион обещает компенсировать искрометным юмором в духе нестареющего Дюка Нюкема. Местного мачо зовут Стивен Гейст. Именно в его шкуре игрок должен будет расхлебывать густо заваренную кашу. Вместо ложки разработчики предлагают использовать 24 вида оружия, ведь голыми руками с толпами супостатов никак не сладишь. Средства уничтожения ожидаются как огнестрельные, так и ближнего боя. Кстати, движок игры (собственного производства студии) различает колющий, режущий и дробящий удары. Он же реализует весь необходимый набор спецэффектов DirectX 9. На форуме сайта «Чистильщика» разработчики даже обещают вывести графику на уровень... Half-Life 2! ■



Эй, глазастенький, огоньку не желаешь? Я настаиваю!



Садовый ножик. Гроза кустарников и заносчивых зомби.



Что вы, что вы, милые женщины! У меня семья, дети! Жена, говорю у меня, красавицы! Ну, мы же взрослые люди... А-а-а!

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

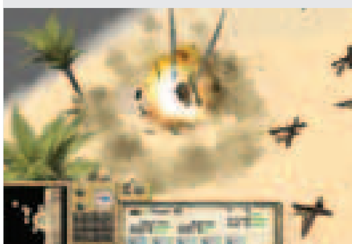
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Monte Cristo Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Reality ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2004 года

http://www.montecristogames.com/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Не секрет, что разработчики компьютерных и видеоигр изучили Вторую мировую войну лучше многих историков. Кажется, мы увидели ее со всех возможных ракурсов во всех существующих жанрах. Тем не менее, проекты на основе событий величайшего в истории человечества конфликта продолжают появляться на свет.

К счастью, трудолюбивые венгры из Digital Reality акцентировали внимание на менее популярном в индустрии электронных развлечений африканском театре военных действий. Нам предстоит стать свидетелями и непосредственными участниками столкновения вооруженных сил Великобритании и нацистской Германии на самом жарком континенте. В общей сложности 20 операций готовит нам стратегическая игра Desert Rats vs. Afrika Korps. Снарядив по 25 разновидностей боевых единиц для каждой из сторон, разработчики бросают нас в самое пекло жарких сражений и суровых климатических условий. Выполнять разведывательные рейды и устраивать крупномасштабные штурмы пустынных крепостей мы будем организованными усилиями огнеметчиков, пулеметчиков, разведчиков, медиков, инженеров, снайперов и гранатометчиков. Поддержать же родную пехоту всегда готовы танки и противотанковые установки, авиация и противовоздушные орудия. Все хозяйство контролируется якобы неимоверно смышленым AI. В Desert Rats vs. Afrika Korps планируется система приказов, позволяющая юнитам по-разному реагировать на происходящие события. Приличная трехмерная графика прилагается. ■



«По танку вдарила болванка, прощай родимый экипаж».



«Четыре трупа возле танка наполнят утренний пейзаж».



«На поле танки грохотали, солдаты шли в последний бой, а молодого командира несли с пробитой головой».

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связтыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Project Gotham Racing 2
стр. 60

Этот гоночный симулятор послужил отличным новогодним подарком некоторым нашим авторам. Даже те, кто недолюбливает Xbox, признают: здесь все идеально – и графика, и геймплей, и даже музыкальное оформление.

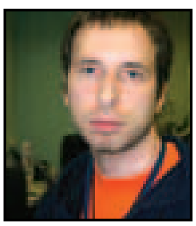
«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

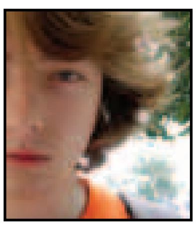
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА

Алекс Глаголев
Вождь красноrожих



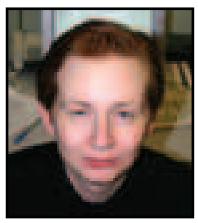
Что-то зима в этом году не заладилась. В поисках тепла подался на Украину – в мариупольский городской чат. Теперь подумываю, не смотаться ли туда в отпуск «по правде»? А вот возьму и смотаюсь! Мариуполь привет, девчонки, держитесь!

Валерий «А. Купер» Корнеев
Шаман-полоскун



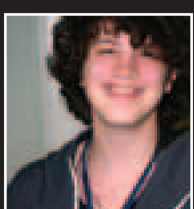
Nintendo обманула. Чем делать идиотский set-top box, компания анонсировала еще более кретинскую приставку с двумя экранами для развития косоглазия. Они там все с ума посходили после того, как Хироси Ямаути ушел на пенсию.

Константин «Wren» Говорун
Коварный гринго



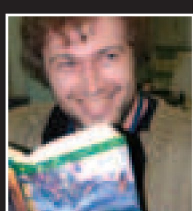
Главред хотел сочинить за меня этот текст, а я не дался. Пусть лучше продолжение «Трех дней...» пишет, больно его книжка моей бабушке понравилась. Что еще? Ах да, на днях закажу себе WonderSwan Crystal. Видимо, с Guilty Gear Petit...

PokeKot
Спайк Шпигель в детстве



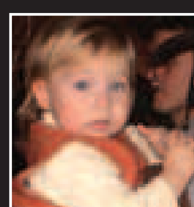
А вы знаете, что? А вы знаете, где? У нас в редакции сексуальная революция! Девушки-авторы медленно, но верно вытесняют со страниц журнала своих коллег-юношей. Что не может не радовать некоторых рыжих редакторов.

Михаил Разумкин
Кровожадный буквоед-вегетарианец



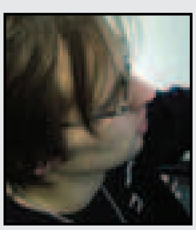
В «СИ» сразу после Widescreen появилась новая рубрика – «Книжная полка», где будут публиковаться анонсы книг жанров НФ и фэнтези. Загляните и на наши диски, где выложены фрагменты представленных произведений.

Алик Вайнер
Индеец Острие Бревна



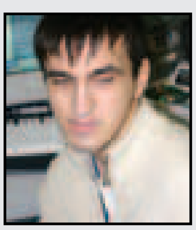
Пока другие-прочие строчат эти текстики, я один в поте лица ваяю обложку. Оторваться не могу – хоть режьте! Так что мою интру сегодня пишет моя любимая дочка Маргуша: Майка, котька, песи петь, моко ежичек катать. Пипа, роле роле ро!

Андрей Дронин
Крокозябра из соседнего племени



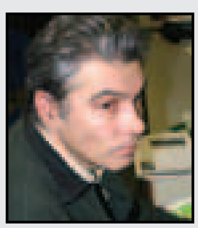
Вообще-то я редактирую «РС ИГРЫ», но красноглазые от недосыпа братья пригласили меня на совет старейшин, сказали, что краткость – сестра таланта, и попросили уложиться в двести знаков. Вот они как раз и закончились!

Polosatiy
Беспощадный скунс



Редакция собирается устраивать турнир по Soul Calibur II. Меня приглашает в качестве рефери. Есть все шансы, что в ближайших выпусках «Киберспорта» появится отчет об этом грандиозном мероприятии!

Леонид Андруцкий
Воин Юркие Пальцы



Допустим, что наш реальный мир вдруг превратится в мир из игр. Интересно было бы встретиться с Ларой, попасть под горячую руку к Дюку или грохнуться на землю, натолкнувшись на юркого Соника...

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ЛЕГАЛАЙЗ



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Свое отношение к мод-чипам для PlayStation 2 я высказал не так давно, в памятном материале о российском приставочном пиратстве. Массовая продажа нелегальных копий игр – суть зло, и с этим никто не спорит. Установка чипа, снимающего региональную защиту дисков и позволяющего запускать резервные копии игр – вещь совершенно нейтральная, развитию пиратства способствующая сугубо косвенно, а потому и преследоваться, по здравом рассуждении, она никоим образом не должна. Вот и судья Эдоардо Мори (Edoardo Mori) из итальянского города Больцано с этой точкой зрения полностью согласен.

События, развернувшиеся в Италии в последние месяцы ушедшего года, не только интересны сами по себе, но еще и примечательны тем, что они были практически полностью проигнорированы как популярными средствами массовой информации, так и подавляющим большинством специализированных игровых изданий. «Кто-то, вроде, говорил, что у итальянцев был какой-то скандал с чиповкой PS2» – примерно в таком виде информация добиралась до рядовых геймеров, общающихся в сетевых конференциях, вроде знаменитых форумов сайта Gaming Age (http://www.gaming-age.com/). Мало кому пришла идея копнуть поглубже – зато тем, кто не поленился прошерстить определенные Интернет-ресурсы, открылась картина, дающая богатую пищу для размышлений.

Дело в Италии обстояло следующим образом. Во второй половине прошлого года по всей стране прокатилась волна инициированных Sony Computer Entertainment Europe антипиратских рейдов, в результате которых в распоряжении полиции к 12-му декабря оказались конфискованные партии контрафактных дисков для PS2, большие запасы мод-чипов и множество готовых к продаже чипованных приставок. SCEE аргументировала конфискацию чипов и консолей борьбой с «не авторизованным», то есть отличным от описанного в инструкции по эксплуатации, использованием PS2. Пострадавшие продавцы, разумеется, выступили с судебным иском против корпорации, и разбирательство во дворце юстиции города Больцано не заставило себя ждать.

Две недели потребовалось председательствующему судье Эдоардо Мори, чтобы разобраться в нюансах дела и вынести вердикт, основываясь статье 171-тер местного закона об авторских правах: конфискация чипов и приставок признана незаконной, а сам процесс модификации PlayStation 2 – не противоречащим итальянскому законодательству. Суд постановил, что владелец консоли на правах собственника может использовать ее в наиболее выгодном качестве, модифицируя и запуская диски других регионов, различные программы и вполне допустимые законом, пусть и «не авторизованные Sony» резервные копии. Удар по политике SCEE оказался тем более сильным, что статья 171-тер итальянского закона об авторских правах апеллирует к недавно утвержденной Евросоюзом директиве European Union Copyright Document (EUCD) – аналогу американского Digital Millenium Copyright Act (DMCA). Это означает, что создан прецедент, который вряд ли напрямую повлияет на решения судов других европейских стран, буде схожие разбирательства случатся (а они, скорее всего, не заставят себя ждать), но совершенно точно способен оказать огромное влияние на общественное мнение. Кому же охота слыть преступником, когда уже не где-то в далекой Австралии (там, напомню, использование модицифированных PS2 также разрешено, хотя продажа чипов признана противоречащей местному законодательству), а прямо под боком, в солнечной Италии, довольные геймеры абсолютно легально играют в американскую Xenosaga и японскую Star Ocean 3, запускают PS2 Mediaplayer, копируют диски на домашних DVD-рекордарах и в ус не дуют!

Судья Мори назвал региональное кодирование и запрет SCEE на запуск сторонних программ «абсурдными ограничениями», а конфискацию мод-чипов – мероприятием, продиктованным не заботами о борьбе с пиратством, а монополистскими интересами транснациональной корпорации. Возможность запуска нелегальных копий игр на оборудованной чипом консоли суд посчитал одним из побочных эффектов, но отнюдь не основной целью, преследуемой разработчиками и производителями чипов. По итальянскому законодательству, возможность создания резервной копии компьютерного программного обеспечения – неотъемлемое право потребителя, которое и позволяют в полном объеме реализовать мод-чипы. Характерно, что SCEE собственноручно подставилась под удар: в свое время Европейский суд на основе иска корпорации признал PlayStation 2 полноценным персональным компьютером, благодаря чему были снижены ввозные таможенные пошлины. Судья остроумно спроецировал монополистские притязания SCEE на автомобильный бизнес: «что если бы компания Fiat выпускала машину, которой мог бы управлять один-единственный человек, или запретила бы водителям выезжать за границы городов?».

А что же мы? У нас продажа и установка мод-чипов незаконна и активно преследуется там, где органам правопорядка есть до этого дело. В отличие, скажем, от схожей модификации DVD-проигрывателей, также снимающей региональную защиту дисков. Желание ответственных за PS2 лиц закручивать гайки везде, где только можно, порой просто завораживает. Г-н Щербаков из представляющей интересы SCEE Ассоциации по борьбе с компьютерным пиратством (АБКП) в своих интервью охотно делится далеко идущими планами «приравнять владение к распространению» – ну а там, пожалуй, и до высшей меры недалеко.

Очень на этом фоне приятно рассуждать о светлом будущем отечественной игровой индустрии. ■

Домашнее чтение:

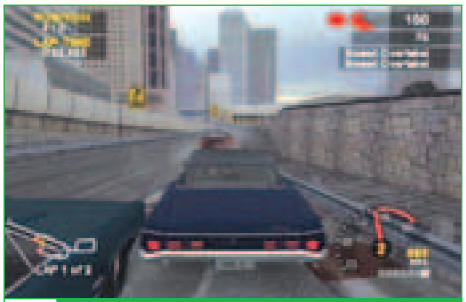
Решение суда Больцано от 31 декабря 2003 года на итальянском (http://www.ipjustice.org/123103playstationdecision.html) и английском (http://www.alcei.it/english/actions/psmodchip.htm) языках.

Текст итальянского законодательного акта Dicreto Legislativo, регулирующего применение EUCD: http://software-libero.org/progetti/eucd/bozza-legge-italiana.shtml

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8

http://www.xbox.com/projectgotham2/



Американские драндулеты на улицах Гонконга – это уже почти интервенция.



В гараже можно любоваться на такие вот Boxter'ы, красить их а даже покупать.



Enzo Ferrari – это даже не машина. Это практически ховеркрафт, к которому зачем-то приделали колеса. В игре настоящий культ этого автомобиля: он и на обложке, и во вступительном ролике.

PROJECT GOTHAM RACING 2

НАШИ В ГОРОДЕ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Project Gotham Racing 2, вышедшая прямо перед декабрьской запаркой, когда вся редакция ударными темпами сдает предновогодние, новогодние и посленовогодние номера, – эта такая очаровательная свинья, которую Bizarre Creations подложила игровым журналистам (и не только).

Ну как, скажите мне, заставить себя работать, когда всего в нескольких метрах – на расстоянии вытянутой ноги – лежит коробка с лучшей гонкой для Xbox... а, какого черта, – одной из лучших гонок вообще! А она, к тому же, сволочь, не проходится никак, потому что длинная и с чудовищным коэффициентом replayability...

Вообще-то, все должно было быть не так. Project Gotham Racing 2 должна была выйти только в марте. Но потом что-то вдруг изменилось, и разработчики решили выпустить свое творение к рождественскому сезону. И знаете, глядя на игру, трудно представить, что еще там можно было улучшить.

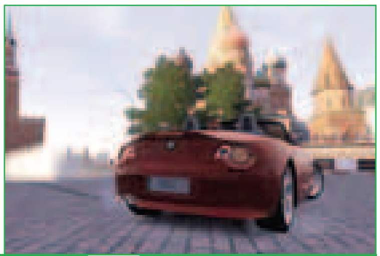
О НЕСРАВНЕННОМ

По чистейшей случайности, которую, разумеется, не могла предусмотреть ни Microsoft, ни Electronic Arts, Project Gotham Racing 2 вышла в один день с Need for Speed Underground. Поэтому, чтобы поскорее засесть за долгожданный хит от Bizarre Creations (а то, что мы имеем дело с хитом, было очевидно еще задолго до релиза) и не отвлекаться по мелочам, пришлось в срочном порядке пройти все 112 гонок в Underground. Это была ошибка, едва не ставшая роковой. После NFS к Project Gotham Racing 2 нужно не просто привыкать – к ней себя нужно приучать. Здесь совершенно другая физическая модель, другие автомобили, трассы, ощущение скорости, даже музыка, и та принципиально иная. Короче, общего между этими играми нет ничего. Кроме одной мелочи. Дело в том, что система поощрения очками за красивое вождение была... э-э-э... позаимствована (все другие слова, приходящие на ум, печатными не являются) Electronic Arts как раз у Bizarre Creations, которая впервые представила ее еще в легендарной Metropolis Street Racer на Dreamcast. Идея была столь хороша, что совершила настоящий переворот в жанре. Как выяснилось, даже в NFS она отлично смотрится. Хотя Electronic Arts все же есть чему поучиться у мастеров. Потому что в Project Gotham Racing 2 эта система воплощена просто безупречно.

Если вы не играли в Metropolis Street Racer или оригинальный

РАДИО НАШИХ УЛИЦ

К величайшей своей радости я обнаружил, что в Москве действительно играет наше радио в лице «Ультры», «Динамит FM» и «Радио наших улиц» (в существовании последнего сильно сомневаюсь). Правда, репертуар иногда удивляет. Если «Ультра» – она и в виртуальной Москве «Ультра», то «Динамит FM» почему-то крутит progressive house.
Но это все не имеет ровным счетом никакого значения, потому что в игре есть наши исполнители! Уж не знаю, почему это вызывает такой восторг, но оно все-таки вызывает. «Танцы минус» (за них низкий поклон), «Ночные снайперы», Чичерина и «По глазам» (вы про таких слышали?) – вот и все, что, оказывается, нужно для счастья.

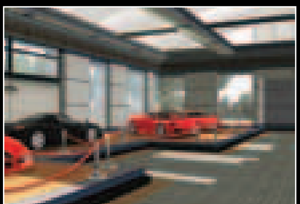


Прокатиться по Красной площади – пустяк, а приятно.

КОНЮШНЯ

БОЛЬШАЯ КОНЮШНЯ!

Помимо гаража в Project Gotham Racing 2 есть и некое подобие салона по продаже автомобилей. Причем очень немаленького салона (что неудивительно, если учесть, что в нем разместились более 100 машин). Обстановка располагает к неспешному брожению от одного зала к другому. Когда это надоедает, можно взять любой автомобиль и покататься на тестовом полигоне. А если понравится, то и приобрести на заработанные очки.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Gran Turismo 3: A-Spec



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Need for Speed: Underground



САМАЯ ТЕХНИЧЕСКИ СОВЕРШЕННАЯ И ОДНА ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ГОНОК НА СЕГОДНЯ.

ВЕРДИКТ

ЭТАЛОН ЖАНРА



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сногсшибательная графика, бесподобные трассы, огромный парк машин, разнообразный игровой процесс, множество новых идей.

МИНУСЫ

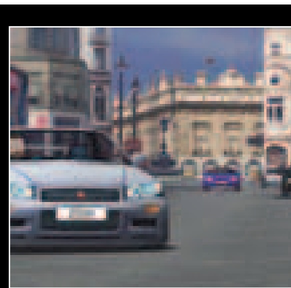
Мало игровых режимов, нет возможности настраивать автомобили, небольшие огрехи в физической модели.

Затягивает безнадежно, причем всех: и поклонников гонок, и виртуальных путешественников, и эстетствующих визионеров.

ИЗ ИСТОРИИ СЕРИАЛА

ЧТО ОБЩЕГО У PGR И MSR?

Первой частью сериала, ныне именующегося Project Gotham Racing, была революционная гонка Metropolis Street Racer, вышедшая в начале 2001 года на Dreamcast. Издавала ее Sega, поэтому, когда Microsoft захотела увидеть нечто подобное на Xbox, название пришлось сменить. Однако концепция PGR и MSR – общая. Более того, первая инкарнация сериала на Xbox и в техническом плане не сильно отличалась от DC-версии. Поэтому Project Gotham Racing 2 можно считать триумфальным возрождением сериала.



Project Gotham Racing, то, наверное, еще не знаете, что требовать от игрока приходить в гонке первым к финишу – это нестерпимая банальность и моветон. Ну, в самом деле, кого этим удивишь? Гениальность идеи разработчиков в том, что они могут заставить игрока прыгать от восторга, забрызгивать стены кипятком и разбивать бутылки с шампанским о телевизор, даже если он финишировал на второй или третьей позиции. Перед началом гонки нам предлагают выбрать уровень сложности (всего их 5), от которого будет зависеть количество призовых очков и сложность поставленной задачи. Если мы трезво оцениваем свои силы и не беремся сразу за expert, то «победой» может считаться и второе, и третье место. При этом с каждым следующим уровнем сложности водительское мастерство оппонентов возрастает экспоненциально, так что medium от hard'a отличается весьма существенно. Однако очки нам дают не только за победу. Поощряется практически все: агрессивное вождение (заносы, развороты на 360 градусов и т.п.), идеально правильное вождение, обгон соперников, установление рекордов времени и еще полтора десятка позиций из «прейскуранта».

Отличительной особенностью Project Gotham Racing всегда было то, что собственно гонками как соревнованием нескольких спортсменов дело здесь не ограничивается. Для кого-то они вообще могут быть лишь довеском ко всему остальному. А все остальное – это соревнования на обгон «чайников», заезды на время, гонки один на один, установление рекордов скорости, и гвоздь программы – трюковое вождение (и снова большой привет NFS: Underground).

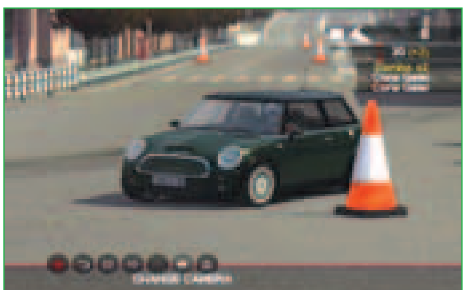




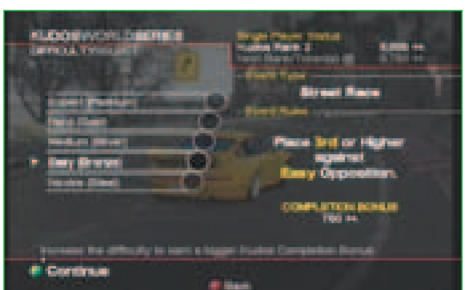
БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, БЫСТРЕЕ

Project Gotham Racing 2 – это аркадная гонка без особых претензий на реалистичность. Однако разработчики все-таки сделали реверанс в сторону земной физики. Означает это, что представленные в игре автомобили (а их там более сотни) разделены на 14 классов не просто так. Если Ford Focus ведет себя так, как и подобает раллийной машине, срываясь в занос на каждом резком повороте, потому что центр тяжести находится высоко над землей, то Enzo Ferrari едет (хотя, скорее, летит), как по рельсам. При этом ощущение скорости передается не столько визуально, сколько посредством модели управления. Когда спидометр зашкаливает за 300 км/ч, любая кочка под колесом означает неизбежный долгий и страстный поцелуй с забором, потому что выровнять автомобиль будет просто невозможно. Для машин столкновения не проходят бесследно: фары честно разбиваются (что очень неприятно ночью), бамперы и двери мнутся, стекла трескаются (но не бьются). На технических характеристиках авто аварии никак не сказываются, но даже косметических повреждений достаточно, чтобы заставить чувствительных натур вроде меня рвать на себе волосы от отчаяния. Спокойно смотреть, как суперкар за $300000 приходит к финишу в таком состоянии, что его владельцу в реальной жизни оставалось бы только пове-

ЕСЛИ ВЫ НЕ ИГРАЛИ В METROPOLIS STREET RACER, ТО, НАВЕРНОЕ, НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ТРЕБОВАТЬ ОТ ИГРОКА ПРИХОДИТЬ В ГОНКЕ ПЕРВЫМ К ФИНИШУ – ЭТО НЕСТЕРПИМАЯ БАНАЛЬНОСТЬ.



В режиме трюкового вождения даже на такой малышке можно творить чудеса.

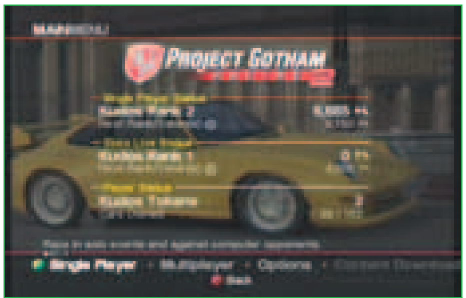


Пять уровней сложности гарантируют, что непроходимых заездов в игре нет.

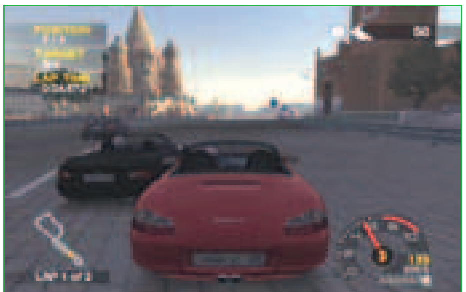


Единственный недостаток трасс в игре в том, что все они напоминают необитаемые города-призраки. Хотя этим страдают практически все гонки.

http://www.xbox.com/projectgotham2/



«Кудосы» – это очки, которыми нас награждают за классное вождение.



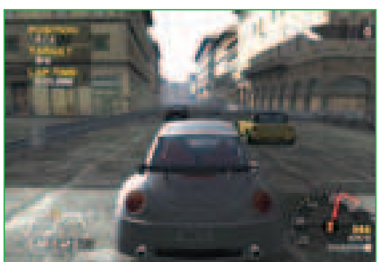
Сейчас обогнем Собор Василия Блаженного, а там уже и до ГУМа недалеко.



В игре детально воссозданы не только те кварталы, по которым мы можем ездить, но и те, которые просто видны в окошко, когда мы осматриваем местные красоты.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ САУНДТРЕК

В каждом из представленных в игре городов можно послушать 3 радиостанции разного направления: хард рок, хип-хоп, транс, поп-музыка и т.д. При этом вы не услышите практически ни одного известного исполнителя (кроме, пожалуй, Clawfinger). Однако в этом вся и прелесть! Вы когда-нибудь слышали испанский рэп или концептуальный альтернативный рок на китайском языке? Обязательно послушайте! Это настоящий угар! Поклонники j-rock и j-pop тоже не будут разочарованы, потому что в Иокогаме, как ни странно, играет японское радио с японскими (хотя и не только) исполнителями. Всего в игре представлено более 240 (!) композиций, так что обижен не будет никто.



Самый первый заезд в игре. Такое не забывается.

ситься, могут только самые черствые и бессердечные люди. Физическая модель великолепно справляется со своим основным назначением: она оставляет огромный простор для самосовершенствования. Если сначала во многих заездах бронза кажется пределом мечтаний, то чуть позже возникает навязчивое желание вернуться к уже пройденному этапу и побороться за золото. С таким расчетом все и делалось. Чем дальше мы продвигаемся, тем больше у нас очков и тем больше автомобилей в каждом классе становится доступно.

МОСКВА В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Главное достоинство Project Gotham Racing 2 – это, безусловно, трассы. Немного найдется гонок, трассы в которых смогут сравниться по красоте и продуманности дизайна с творением Bizarre Creations. Как и раньше, действие игры разворачивается в реально существующих городах, коих на сей раз набралось аж 10 штук: Москва, Сидней, Иокогама, Флоренция, Стокгольм, Барселона, Чикаго, Вашингтон, Эдинбург и Гонконг (в каждом из них проложено полтора-два десятка трасс). Отдельно в списке стоит Nurburgring в Германии – это гигантский загородный гоночный трек. Города воссозданы настолько детально и получились настолько красивыми, что челюсть поначалу отпадает даже у самых непрошибаемых циников. Project Gotham Racing 2 впервые дает возможность по-настоящему прочувствовать, что значит ездить среди небоскребов. Да, мы уже проделывали это много раз в GTA, True Crime и том же Project Gotham Racing, но то, как выясняется, были неправильные небоскребы. Не заслоняли они солнце и приступов восхищения собой не вызывали. Да и по размерам с исполинами из Project Gotham Racing 2 они не сравнятся. Европейские города поражают разнообразием архитектуры и обилием исторических памятников. Все настолько красиво, ярко и эстетически безупречно, что жесткий диск Xbox'а как-то сам собой заполняется десятками и десятками replay'ев.

Разумеется, отдельный разговор пойдет о Москве. Нет, никакого ура-патриотизма (увольте!). Просто трассы в Москве позволяют на собственном опыте убедиться, какую титаническую работу проделали разработчики и с каким тщанием они создавали игру. В Project Gotham Racing 2 представлен только самый центр города: Красная, Манежная, Театральная и Лубянская площади, Тверская и прилегающие улицы. Но, уверяю вас, этого достаточно! Детский Мир, здание ФСБ на Лубянке, ГУМ, Кремль, храм Василия Блаженного – все на месте. Да что там ГУМ! Даже все мелкие магазины и магазинчики – и те на своих местах. И реклама на русском кругом висит (причем наша, настоящая реклама). Вы себе можете представить Тверскую без транспарантов «СКИДКИ 178%, ТОЛЬКО У НАС, СПЕШИТЕ, АКЦИЯ ПРОХОДИТ ТОЛЬКО ДО ФЕВРАЛЯ 2015 ГОДА»? Вот и ребята из Bizarre Creations, поездив по Москве с камерами, тоже уже не могут. Непросто представить себе центр и без вечнозеленых от строительной сетки реставрирующихся зданий. Угу, они тоже тут как тут. Кстати, Москва оказалась единственным из представленных в игре городов, где рядом с памятниками архитектуры можно увидеть строительные бараки и пластиковые туалеты типа сортир.

Качество моделей автомобилей на 100% соответствует общему графическому великолепию игры. Таких машин и таких идеально правильных бликов вы больше не увидите нигде. Собственно, Project Gotham Racing 2 без всяких оговорок является самой красивой гонкой на сегодняшний день. Это действительно нечто!

Что может помешать наслаждаться всеми этими роскошествами? Как ни странно, необходимость привыкать к физической модели. Хоть это и не симулятор, хитростей в каждом классе машин уйма и не все из них сразу становятся очевидными. Пожалуй, в вину разработчикам можно поставить и то, что кроме «кампании» вразумительных однопользовательских режимов здесь нет (есть невразумительные). Хотя если вы являетесь счастливым пользователем Xbox Live, вас это вряд ли заинтересует, потому что многопользовательские заезды – это нескончаемый драйв и веселье. В общем, если бы Project Gotham Racing 2 не было, ее бы обязательно придумали, потому что без нее жанр (теперь уже) представить невозможно. ■

ДЕТСКИЙ МИР, ЗДАНИЕ ФСБ НА ЛУБЯНКЕ, ГУМ, КРЕМЛЬ, ХРАМ ВАСИЛИЯ БЛАЖЕННОГО – ВСЕ НА МЕСТЕ В ВИРТУАЛЬНОЙ МОСКВЕ.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА
DISCIPLES II
ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ
- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».
Журнал «Игромания»
©2004 «Strategy First Inc.» All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All rights reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Akella
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Cinemaware ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cinemaware
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.cinemaware.com



Подошли к Робину солдаты шерифа, ну и началось – не так сидишь, не так свистишь.



Черные солдатики идут войной на фиолетовых солдатиков – типичная сцена боя в игре.



Чтобы метко стрелять из лука вам понадобится очень много времени, и только после того, как вы научитесь эффективно поражать цель, этот процесс становится чрезвычайно увлекательным.

РОБИН ГУД: НА СТРАЖЕ КОРОНЫ
(ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN)

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШЕРВУД

ГОЛОВИН ПЕТР
petr@gameland.ru

Робин Гуд – один из немногих разбойников в мировой истории, сумевших стать поистине народным героем. И все, что так или иначе связано с его именем, пронизано неповторимой романтикой средневековой Англии – временами рыцарских турниров, прекрасных дам и прочими прелестями, описанными в романах Вальтера Скотта и воспетыми в многочисленных фильмах, посвященных тем давно ушедшим временам.

Закройте глаза, включите свою фантазию и представьте себя в роли благородного бандита. А теперь откройте глаза и включите Robin Hood: Defender of the Crown. Но сначала изучите данную статью. Вдруг ваши представления о бравом разбойнике отличаются от того, что вы прочтете ниже. Тогда вы рискуете сильно разочароваться в данной игре. Вам же этого не хочется? Robin Hood: Defender of the Crown не может предложить игроку абсолютно никаких новых идей, не обладает впечатляющей графикой и не претендует на звание суперхита. Это игра, которая легко может помочь скоротать долгий зимний вечер и при отсутствии других более интересных проектов, способна доставить определенное удовольствие.

РОМАНТИКИ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Думаю, никому не надо рассказывать, чем занимался Робин Гуд. Грабежи, нападения на замки и прочие противоправные действия – такими будут основные занятия геймера во время прохождения Robin Hood: Defender of the Crown. Чуть позже вам представится возможность поучаствовать в рыцарских турнирах и заняться постройкой укреплений. Но это потом. А пока нашему герою необходимо собрать достаточное количество денег, чтобы нанять армию и постараться захватить крепость шерифа Нотингемского. Именно этим вы и будете заниматься в течение нескольких первых этапов игры. Отъем денег у местных феодалов происходит примерно одинаково: вы выбираете на карте Шервуда повозку с золотом, удобно располагаетесь в кроне дерева и начинаете отстрел солдат с помощью лука. Однако это занятие является весь-

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

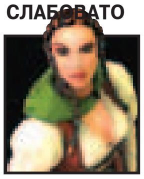
НАСЛЕДИЕ ПРЕДКОВ

Robin Hood: Defender of the Crown является своеобразным римейком одноименной игры 1986 года. Правда, в отличие от описываемого в данной статье проекта действие оригинальной игры не относилось непосредственно к Робину Локсли, а представляло собой стратегию, в которой вам предоставлялась возможность повоевать на стороне одного из британских феодалов. При этом Робин играл весьма эпизодическую роль и не принимал участия в сражениях.



ВЕРДИКТ

СЛАБОВАТО



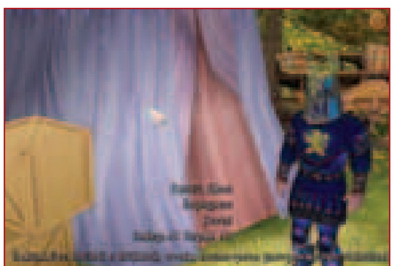
5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Разнообразный и очень простой игровой процесс, неплохая музыка, хороший дизайн.

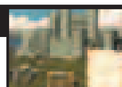
МИНУСЫ
Ужасная анимация персонажей, несмотря на разнообразие режимов, игра очень быстро надоедает.

Ощущения от знакомства с этой игры можно выразить двумя словами – очень скучно.

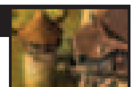


Настоящий рыцарь – это человек с ведром на голове.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Defender of the Crown



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Robin Hood: Legend of Sherwood



СРЕДНИЙ, НО НЕ БОЛЕЕ ПРОЕКТ, СПОСОБНЫЙ ЗАНЯТЬ ВАС ПРИ ОТСУТСТВИИ СТОЯЩИХ ИГР.

ма непростым, ибо поразить движущуюся цель очень сложно, и прежде чем вы научитесь хорошо стрелять из лука, пройдет немало игрового времени. Впрочем, деньги можно получать и другим, более простым, но не менее криминальным способом – нападением на замки, в которых можно разжиться некоторым количеством золотых монет. Поразить врага мечом, не проявляя при этом чудес фехтования, гораздо легче, чем пытаться поразить его из лука, правда, награда за такие выходки гораздо ниже. Вообще, количество возможных действий в Robin Hood: Defender of the Crown сведено к трем основным занятиям: нападения на вражеских солдат, боевые действия и участие в рыцарских турнирах. О первом вы уже прочитали. Теперь переходим ко второму.

ГЕРОЙСКИЕ БУДНИ

После того как вы накопите достаточно денег, чтобы нанять собственную небольшую армию, вам предстоит участие в многочисленных сражениях, очень напоминающих пошаговые бои в духе HoMM. Все столкновения проходят на небольшой стратегической карте, на которой показано расположение конфликтующих сторон. При этом исход боя в большой степени зависит от того, сколько юнитов находится под вашим командованием, и поэтому советую не жалеть денег на хорошую армию, иначе данный процесс может очень затянуться. Следующим видом развлечений, которыми баловали себя средневековые герои, – рыцарские турниры. И в Robin Hood: Defender of the Crown они также являются неотъемлемой частью игрового процесса. Попасть огромным копьем в своего соперника непросто, и первые несколько турниров вы рискуете возвращаться домой без награды. От позора постоянных поражений спасают многочисленные тренировки, после которых ваш герой может стать настоящим рыцарем.

РЫЦАРЬ БЕЗ НАСЛЕДСТВА

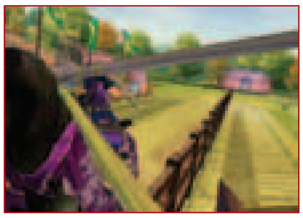
НЕ ИЗ ТОЙ ОПЕРЫ

По ходу игры вам повстречается много персонажей, среди которых будут не только верные друзья Робина – Малыш Джон, Монах Тук и Дева Мэриан, но и совсем не имеющий отношения к этой компании сэр Вильфред Айвенго – рыцарь без наследства. Не совсем понятно, как затесался в эту бандитскую братию потомок дворянского рода, тем более что он является персонажем совсем другого романа, не имеющего непосредственного отношения к Робину Гуду.



КРЕПКИЙ СЕРЕДНЯЧОК

Напоследок осталось сказать о графике. Визуальная сторона Robin Hood: Defender of the Crown радует глаз обилием ярких красок и неплохой дизайнерской работой. Правда, после длительного общения с игрой становятся заметны размытые текстуры и абсолютно плоские бэкграунды, которые несколько портят общее впечатление. Впрочем, это никак не отражается на самой игре и если закрыть глаза на несовершенную графику и слабую реализацию практически всех игровых элементов, ее можно признать средней по всем показателям. Такие проекты непременно находят своих поклонников, и если после часа, проведенного за монитором, вы все еще продолжите уничтожение солдат шерифа, значит, вы как раз из их числа. ■







Поединки на мечах между Робином и многочисленными солдатами шерифа больше похожи на ритуальные шаманские танцы.

МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ

После того, как вам предоставится возможность строительства замков, вы сможете выбрать тип возводимого сооружения. От этого выбора будут зависеть не только количество войск, которое вам позволят разместить в его стенах, но сила сопротивления при нападении. Тип замка также влияет на вероятность быть ограбленным. Правда, последний факт довольно сомнителен, ибо Робин легко бомбит вражеские постройки, в независимости от того, насколько хорошо они укреплены. При этом каждое повторное нападение приносит больше денег, нежели предыдущее, как будто владельцы специально оставляют для разбойников деньги.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Natsume ■ РАЗРАБОТЧИК: Neverland
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.natsume.com/games/CIMA/

CIMA: THE ENEMY

СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

Не секрет, что большая часть RPG изобилует клише – самой что ни на есть благодатной почвой для геймерских шуток. Чего стоят одни NPC, присоединяющиеся к бравым героям исключительно затем, чтобы появляться в ключевых сценарных моментах, но никак не во время рядовых схваток с монстрами.

В CIMA: The Enemy отказ от подобных «издержек жанра» позволяет принципиально изменить стратегию прохождения и создать альтернативу играм, выдержанным в традиционном стиле. Сюжетная завязка будущего приключения построена на конфликте людей и расы существ, именуемых CIMA, которые обитают в параллельной реальности. В отличие от традиционных исчадий зла CIMA не устраивают набеги с массовым истреблением гражданского населения и стиранием городов в порошок, а расставляют порталы-ловушки, так называемые «Врата», чтобы заполучить людей в свой мир. Человеческая надежда – любимый деликатес CIMA, так что пленникам позволяется потешить себя призрачной верой в спасение, пока они мечутся в поисках выхода из сконструированного для них подземелья. Игроку предстоит взять на себя роль Арка, еще неопытного, но талантливого Хранителя Врат, сопровождающего поезд с четырнадцатью переселенцами. Поезд попадает в ловушку, и Арк с напарницей оказываются перед дилеммой – необходимо не только удачно преодолеть западни открывшегося им лабиринта, но и спасти всех потерявшихся в его недрах переселенцев. Управление вверенными заботе Арка персонажами сводится к контролированию их передвижений по местности. Правда, заданные координаты NPC способны интерпретировать лишь простейшим образом – поворачивать за угол или обходить препятствие им не дано. Более того, многие из них не располагают боевыми навыками, а охранять их во время путешествия Арку предстоит отнюдь не формальным образом. Все бои ведутся в реальном времени, и стоит только зазеваться, как монстр попытается наброситься на беззащитного переселенца. Остроты игровому процессу прибавляют головоломки, требующие порой немалой изворотливости со стороны игрока не столько из-за сложности, сколько из-за того, что решение сопряжено с определенным риском для жизни оберегаемых NPC. Хорошо выполненный дизайн уровней, сюжет, который разнообразят не столько неожиданные повороты событий, сколько диалоги между персонажами и подтрунивание над стандартными проблемами RPG, вроде городков, где половина жителей повторяет одну и ту же фразу, – все это не делает CIMA: The Enemy исключительной игрой, но в качественном исполнении ей не откажешь. ■





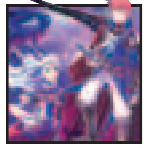
НЕОЖИДАННЫЙ УСПЕХ?

В 1995 ИХ ИГРА БЫЛА ПОПУЛЯРНА НАРАВНЕ С FINAL FANTASY

Сейчас разве что ветераны RPG вспомнят выходившие на SNES игры серии Lufia, в которых блуждание по подземельям приятно разнообразили головоломки различного уровня сложности, а сюжет так же, как и в CIMA: The Enemy привлекал правдоподобными героями, чьи характеры и взаимоотношения раскрывались по мере преодоления очередных миссий. К сожалению, дальнейшие попытки продолжить серию не были так успешны, включая Lufia: The Legend Returns для GBC.

ВЕРДИКТ

НЕ СКУЧНО, НО УТОМИТЕЛЬНО



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

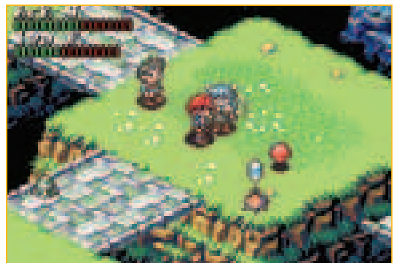
ПЛЮСЫ

Отход от стереотипов жанра, проработанная система взаимоотношений между персонажами.

МИНУСЫ

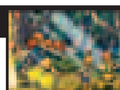
Ограниченные возможности AI, однотипные головоломки, упрощенная боевая система.

Попытка создать альтернативу традиционным RPG, пострадавшая из-за ограниченных возможностей платформы.

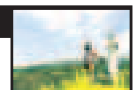


Все уровни одинаково красивы.

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ Golden Sun



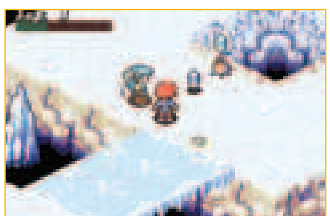
БЛИЗКА К Ico



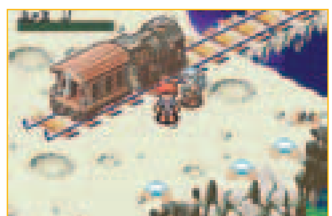
К СЧАСТЬЮ, НА GBA НЕ ТАК УЖ И МАЛО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОРИГИНАЛЬНЫХ RPG.



Цель игры – не перебить всех монстров, а охранять NPC во время продвижения по лабиринту. Следите за индексом доверия персонажей к главному герою!

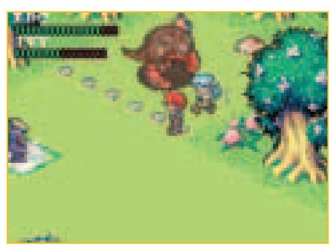


Majesties, что вываливаются из монстров, используются для создания предметов.



Прохождение лабиринта открывает путь к новому уровню, где томятся NPC.





1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru









ФИРМА «1С»   CENEGA   PLASTIC REALITY

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: shooter/simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Microsoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

http://www.xbox.com/en-us/crimsonskies/default.htm

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

ДА БУДУТ САМОЛЕТИКИ!

ВЕРДИКТ

ОТ ВИНТА!



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Возможность почувствовать себя асом, зрелищные воздушные бои, захватывающие дух красоты, угарный мультиплеер.

МИНУСЫ

Недостаточно разнообразные задания, малое количество типов ландшафта, надоедливый саундтрек.

Редкий зверь: потрясающий action да еще и в жанре retro future! Мелкие недостатки не в счет. Геймплей – просто кайф.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

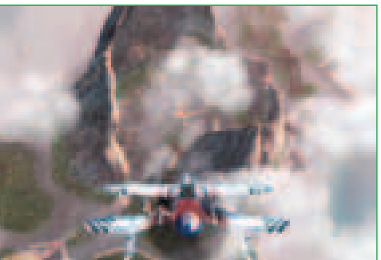
В-ж-ж-ж-ж, м-е-е-е-у-у-у-у. Ту-ту-ту-ту-тух, пиу-пиу-пиу. Бды-ы-ы-щ. Бу-бу-у-у-х!.. А? Что? Нужно уже что-то говорить? Да, точно. Здравствуйте, дорогие радиослу… кхм… читатели. Сегодня мы поговорим об игре Crimson Skies: High Road to Revenge. Хорошая игра, доложу я вам. Берите, не пожалеете…

Товарищ главный редактор, можно я еще немного полетаю? Написать обзор я всегда успею. Черт, так и знал, что нельзя. Сам целыми днями сидит, в Soul Calibur режется. А как мне дать в самолетики поиграть, так сразу нельзя. Ну, ничего, я ему еще припомню!

Crimson Skies: High Road to Revenge – это замечательная сказка. О самолетиках, конечно же. В середине XX века на альтернативной матушке-Земле наступили золотые времена. Закончилась война, отступила великая депрессия, небоскребы выросли до небес, наземный транспорт ушел в небытие, а главным средством сообщения стали воздушные пути. В этом мире розовых облаков маленькие и юркие самолеты и огромные дирижабли стали настоящими королями неба. На смену романтикам большой дороги пришли куда более романтичные романтики бескрайней небесной гавани – благородные пираты, грабящие богатых и оставляющие отнятое себе. Это были золотые времена. Именно тогда и посчастливилось родиться нашему герою, Натану (Nathan Zachary).

Все, что требуется от столь мечтательной натуры, как Натан, в этом мире, – хорошо летать и метко стрелять. И то и другое доставит каждому, решившему попробовать свои силы в Crimson Skies: High Road to Revenge, величайшее удовольствие. Никаких премудростей: берись за штурвал – и сразу в небо. Даже разгон по взлетной полосе не нужен. Crimson Skies – это эталонный образец того, каким должен быть «авиаантисимулятор». К черту реализм, к черту аэродинамику, к черту здравый смысл. «Летать должно быть весело», – провозгласила Microsoft (сделавшая, правда, суперреалистичный и супернавороченный Flight Simulator, но не о нем сейчас речь). И стало весело!

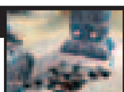
Crimson Skies: High Road to Revenge подкупает буквально всем: отлично вписывающимся в общую концепцию сюжетом, невероятно зрелищными воздушными боями, красивейшими пейзажами, невероятными трюками и всем остальным. Игра выглядит, как ожившая открытка в стиле ретро, – и здорово, надо сказать, выглядит. Огорчает лишь одно: от нас требуется только летать и стрелять. А это за 6-8 часов непрерывной игры надоедает… Но уже на следующий день вся сказка начинается заново. ■



Вид с высоты величественен, как оно и положено.

НЕ ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

Gun Metal



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

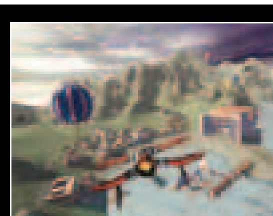
Airforce Delta Storm



MICROSOFT УМЕЕТ ДЕЛАТЬ НЕ ТОЛЬКО СИМУЛЯТОРЫ, НО И ТАКИЕ ВОТ РАЗУДАЛЫЕ ЛЕТАЛКИ.

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

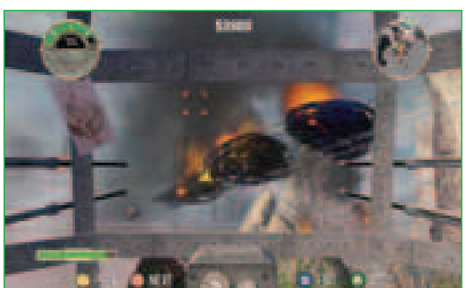
ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА



Даже самым далеким от симуляторов людям будет нелегко свыкнуться с мыслью, что едва ли не самая полезная кнопка в полете – тормоз! Не то что бы самолет вообще останавливался в воздухе, но ход он замедляет прилично, сохраняя при этом маневренность. Сложнейшие фигуры высшего пилотажа выполняются с помощью простейших манипуляций аналоговыми рычажками. Именно поэтому каждый бой в Crimson Skies – это сражение асов. Именно поэтому асом здесь обречен стать каждый.



Даже при резком наборе высоты самолет ничуть не теряет в скорости.



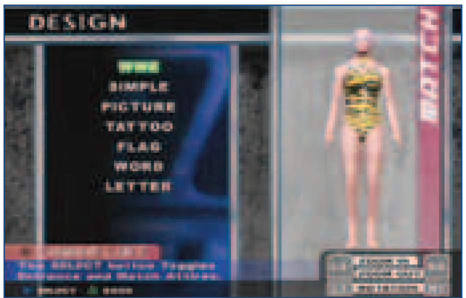
В любой момент боя можно приземлиться и воспользоваться стационарными пушками.



Многие противники перед боем кладут в самолет аптечки и ящики с боеприпасами – если сбить их самолет, это добро будет медленно спускаться вниз на парашютах, а мы сможем его подобрать.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Yuke's
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6

http://www.thq.com/WWE_SD_HCTP



Создаем свою собственную реслершу. Базовый внешний вид готов, теперь дело за декорациями.


Ринг становится тесным, когда идет бой трое-на-трое. Рефери тоже достанется.


Эффектный выход – обязательная часть ритуала, называемого матчем. Реслеры во время выхода предпочитают светить наиболее выдающимися и развитыми частями тела…

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

БОЛЬ ПОДКРАЛАСЬ НЕЗАМЕТНО

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК AKA TD
td@miranime.net

Реслинг – спорт для избранных. Большие, потные, злобные, матерящиеся американские дядьки выходят на ринг и картинно месят друг друга – лишь утонченный эстет поймет всю прелесть этого действа, весь его глубинный смысл.

Как ни странно, аудитория у реслинга все же гораздо обширнее, нежели узкий круг посвященных лиц, – но это ведь даже к лучшему, не так ли? Благодаря широкой популярности реслинга в массах и появляются видеоигры, дающие нам с вами возможность испытать себя в шкуре любимого реслера и остаться при этом без синяков и переломов.

Взять хотя бы Here Comes the Pain, новую часть серии WWF/WWE Smackdown! от Yuke's и THQ. Почти семь десятков суперзвезд реслинга на выбор! Брок Леснар, Билли Голдберг, Халк Хоган – ну как может истинный фанат устоять перед возможностью выйти на виртуальный ринг за одного из них? А если принять во внимание невообразимое количество видов матчей с одновременным участием до шести реслеров, управляемыми как AI, так и реальными людьми, то становится ясно, почему многие называют Here Comes the Pain лучшей реслинг-игрой последних лет.

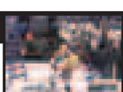
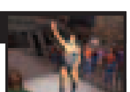
Геймплей довольно прост даже для новичков. На удары вообще отведена лишь одна кнопка, другая отвечает за захваты, да еще две – за перехват вышеупомянутых атак. И, конечно же, не осталась игра без коронных приемов, именуемых Smackdown! – они уникальны для каждого реслера и в точности передают излюбленные атаки их реальных прототипов. В зависимости от выбранного режима игры, ваши подопечные смогут воспользоваться оружием в виде столов и стульев, забираться на лестницы или стены клетки и даже получат в помощь рефери, действующего вне правил – Here Comes the Pain предоставляет нам все, что душе угодно. Интересным аспектом геймплея является мониторинг повреждений по отдельным частям тела: так, сконцентрировав атаки на конкретной цели, можно вызвать у несчастного врага заметное кровотечение и заставить сдаться коварным зажимом превращенной в отбивную части тела. В остальном же Here Comes the Pain остается верным классическим канонам жанра.

Надо отдать ребятам из Yuke's должное – виртуальные реслеры выглядят максимально правдоподобно, и схходство полигональных моделей с реальными монстрами шоу-бизнеса действительно впечатляет. Анима-

ПАРА СЛОВ О ТОРГОВОЙ МАРКЕ

Smackdown! – один из двух дивизионов WWE (World Wrestling Entertainment) – крупнейшей и наиболее известной организации в этом виде спорта. Лидерства в своей нише WWE (в то время WWF – World Wrestling Federation) достигла еще в середине 80-х с приходом в ее ряды наиболее колоритных реслеров, являющихся знаменитыми и по сей день, – кто не знает Халка Хогана? На протяжении всей жизни федерации основоположником ее политики был ее бессменный глава, Винс МакМахон (Vince McMahon), без присутствия которого не обошлась и Here Comes the Pain: по традиции, он появляется на экране в роли злобного тирана, повелевающего миром WWE.



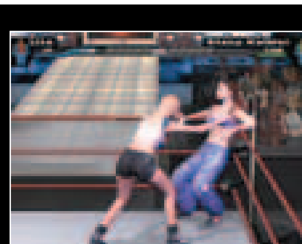
ТАК ЖЕ ПОПУЛЯРНА, КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
WWF No Mercy 	Legends of Wrestling II 

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ ДЛЯ ЛЮБОГО ФАНАТА.

СЕАНС СТРИПТИЗА – БЕСПЛАТНО!

СЕКСУАЛЬНО НЕУДОВЛЕТВОРЕННЫМ ТИНЕЙДЖЕРАМ

Одним из немногочисленных нововведений в Here Comes the Pain является матч под самим за себя говорящим названием Bra & Panty. По сути, он представляет собой обычный мордобой на ринге с участием мускулистых барышень, но с небольшой изюминкой для гурманов: «подчиняющие захваты» в этом режиме ответственны за стягивание одежды с противницы. Два успешных приема – и раздетая до нижнего белья пристыженная соперница покидает ринг!



ВЕРДИКТ

ДЛЯ НАСТОЯЩИХ РЕСЛМАНОВ



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличная графика, широкий выбор суперзвезд, необъятные возможности при создании собственного реслера.

МИНУСЫ

Чрезвычайно мало нововведений, несбалансированный уровень сложности, недостаток озвучки.

Игра, не имеющая серьезных альтернатив в рамках собственного жанра, но и не являющаяся идеальной.

ЧЕТЫРЕ ГОДА, ПЯТЬ ИГР

ЭВОЛЮЦИЯ ЛИДЕРОВ ПРИСТАВОЧНОГО РЕСЛИНГА ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ

Первая часть серии WWF/WWE Smackdown! увидела свет на PS one в начале 2000 года и была довольно тепло встречена фанатами жанра. Как следствие, меньше чем за четыре года Yuke's и THQ выпустили еще четыре игры в серии Smackdown! – одну на первой PlayStation, три – на второй; так что Here Comes the Pain – нисколько не революция, а продукт долгого и упорного развития и совершенствования.



ция тоже не подкачала – и, если бы периодически полигоны не наезжали друг на друга, визуальную составляющую Here Comes the Pain можно было бы без зазрения совести назвать идеальной. Музыка – энергичный рэпкор – отвечает вкусам американского тинэйджерства, целевой аудитории реслинга как такового. Звуковое сопровождение вполне соответствует происходящему на экране действу (за исключением, однако, того факта, что реслеры почему-то лишены голосов), а вот воплей телекомментаторов в Here Comes The Pain нет вообще.

Пожалуй, наиболее выдающимся аспектом Here Comes the Pain, помимо графики, является система «конструирования» собственного реслера. Количество возможных вариантов создания, изменения и декорирования частей тела самодельных бойцов просто невообразимо; «кастомизации» подвергается все, что вы можете представить себе, и еще больше. Помимо внешности, редактировать можно и набор приемов, и разнообразные анимации вроде насмешек над противником и победных стоек. Созданного реслера (как, впрочем, и уже известных суперзвезд) можно испытать в так называемом Season Mode – режиме, посвященном повседневной жизни WWE, где ваш боец должен будет кровью и потом пробивать себе дорогу к вершине славы и чемпионским титулам.

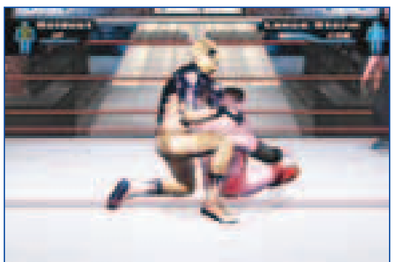
В Season Mode по результатам матчей ваш реслер будет награждаться опытом (для повышения собственных характеристик) и деньгами. Последние предназначены для покупки в местном «магазинчике» различных бонусов, будь то красивый loading-экран, новая арена, секретный персонаж или дополнительные объекты для использования при создании новых бойцов. Вне матчей ваш реслер может позволить себе прогуляться. К примеру, почему бы не заглянуть к своему менеджеру и, к примеру, не заказать у него матч с обладателем полюбившегося вам титула? Встретив других реслеров, вы можете пригласить их работать в одной с вами команде, либо банально наехать на них – впрочем, последнее чревато последствиями, ведь поражение от рук более опытного противника может сильно замедлить ваш карьерный рост.

Однако же, в бочке меда не обошлось и без добавок. Вроде бы всем игра хороша, да вот незадача: большинство положительных аспектов Here Comes the Pain уже присутствовало в предыдущей, четвертой части WWE Smackdown!, именуемой Shut Your Mouth. По сути, все нововведения – это улучшенная визуальная часть, несколько реанимированных приемов, новая система захватов и парочка отсутствовавших в предыдущих играх серии режимов игры. Все. Так что господам, уже имеющим Shut Your Mouth, рекомендуется трижды подумать, прежде чем приобретать сиквел.

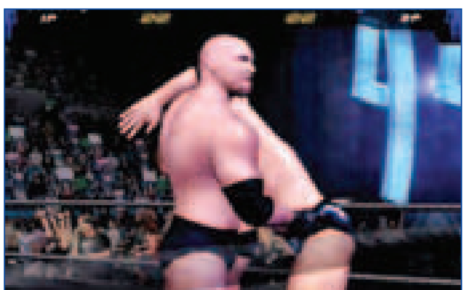
А еще есть крайне непредсказуемое существо по имени AI. И вы, как это ни прискорбно, полностью находитесь в его распоряжении. Он может позволить вам на протяжении добрых десяти минут жестоко избивать подконтрольного ему реслера и даже, возможно, даст судье сосчитать до двух, когда ваш боец любяще прижмет своего оппонента к мату, – но затем, поднявшись, начнет перехватывать все ваши удары и, не давая вам ни малейшего шанса на контратаку, выиграет матч. А может и проиграть. Так или иначе, вам придется осознать, что вашими победами вы обязаны исключительно милости AI...

И еще одна проблема заключается в специфике игры. Как ни крути, при всех его положительных качествах Here Comes the Pain вряд ли сможет привлечь внимание человека, далекого от такого изысканного вида спорта, как реслинг. А вот фанатам такая игра – бальзам на душу. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



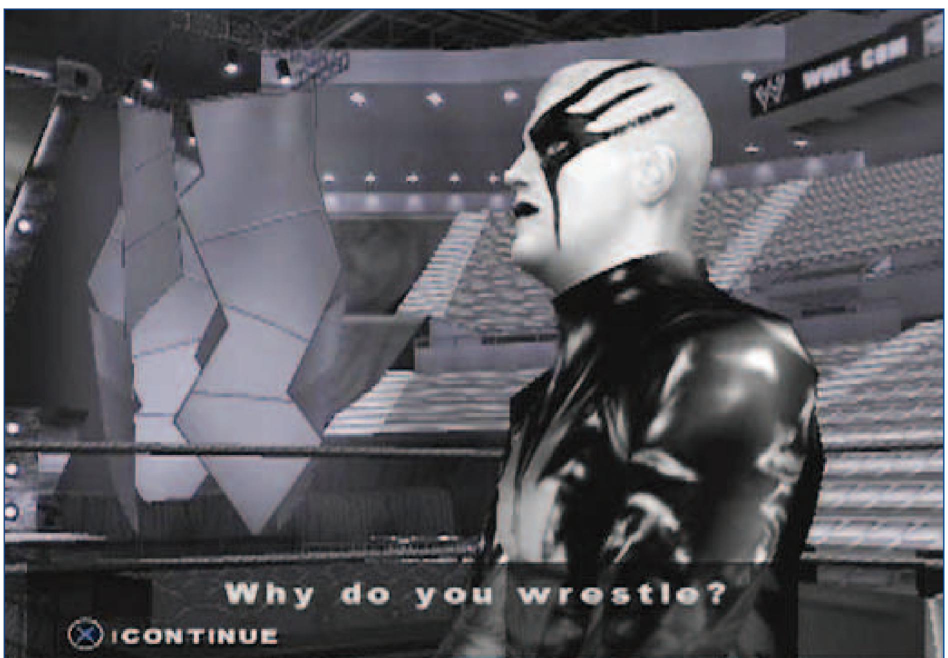
Система захватов исключительно гибка.



Чемпион WWE RAW, любимец публики Билл Голдберг в полигональном исполнении.



Старичок Хоган не дремлет: верхняя часть тела Рока постепенно превращается в фарш.



Подобными сценками изобилует Season Mode. К несчастью, от выбора реслера сценки не зависят и оттого (а также ввиду своей чрезмерной пафосности и минимальной информативности) быстро приедаются.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus ■ РАЗРАБОТЧИК: Marvelous Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

http://www.sammy-zone.com/kof/

KING OF FIGHTERS EX2: HOWLING BLOOD

ВЫШЕ, БЫСТРЕЕ, СИЛЬНЕЕ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

«Мы сделаем игру лучше, но никто это не заметит!» – таким должен быть девиз самого известного файтинга от SNK. С 1994 года эта концепция с нами – аркадные и домашние аппараты Neo-Geo, PS one, Dreamcast, нынешняя фаворитка брата-геймера PlayStation 2...

А с первого дня позапрошлого года King of Fighters пришел в гости и к поклонникам GBA. Пришел, и, похоже, поселился надолго – ведь ровно год спустя, согласно нерушимой традиции, King of Fighters EX: Neo Blood обзавелся преемником. А по прошествии еще одного утомительно долгого года свой подарок получили все не владеющие японским языком «мобильные» поклонники SNK – вышла англоязычная версия King of Fighters EX2: Howling Blood. Теперь каждый может сам для себя решить, стоил ли таинственный режим Story mode (единственный кроме списка ударов момент игры, требующий перевода) одиннадцати месяцев ожидания. Почему задержка с локализацией оказалась столь долгой – так и останется Великой тайной разработчиков. Быть может, дело в спешной смене издателя, занимавшегося продвижением игры за пределами Японии.

Не секрет, что оба KoF для GBA не являются в полной мере ни совершенно самостоятельными играми, ни портами в привычном смысле этого слова. В то время как Neo Blood был адаптацией оригинального KoF '99 с одним дополнительным персонажем и рядом косметических отличий, Howling Blood является полноправным наследником KoF 2000 – одновременно с этим не теряя ощутимой связи с дебютантом EX-серии.

Первое, что бросается в глаза, – расширенный состав участников нового турнира. Конечно, есть и пропажи: в списке отсутствующих значатся красавчик Benimaru, очаровательная King, латинос Robert Garcia и ужасный Geese Howard. Но! Наконец-то вернулись легендарные отец и дочь – Takuma и Yuri Sakazaki. Ну а кроме них в EX2 появились три новых персонажа: Reiji Oogami занял вакантное место в команде героев, а Iori Yagami в очередной раз обзавелся собственной командой (Yagami team), в которую вступили две милейшие дамы Jun Kagami и Miu Kurosaki – эта веселая троица встретит вас в финале. Стоит упомянуть и босса всея игры – таинственного Sinobu, который даст сто очков форы сонному дяде из предыдущей части и немало истреплет ваши героические нервы даже на среднем уровне сложности. В общем, размен персонажами – более чем выгодный. И пусть ничего уникального в EX2 нет, а новым персонажам не тягаться с классическими – игра все же оказалась диво как хороша! ■

ВЕРДИКТ

ДРАКА ЧТО НАДО!



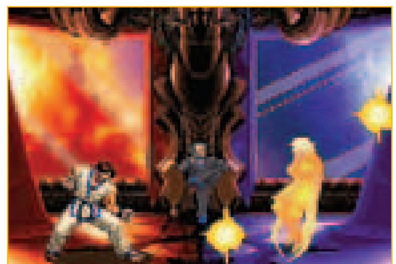
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Гибкая настройка и удобство управления, действительно качественный AI, приличная графика и хороший звук.

МИНУСЫ
Ощутимая нехватка режимов игры, полное отсутствие фансервиса и сколько-нибудь серьезных бонусов. Скучный босс.

Один из лучших, если не самый лучший 2D-файтинг для GBA. Поклонникам серии – купить обязательно!



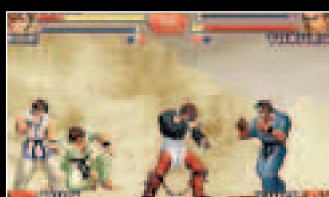
Усиленная форма Sinobu. Зверь. Лютый зверь.



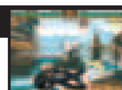
СТАРАЯ НОВАЯ ПЕСНЯ О ГЛАВНОМ

И ВОЛКИ СЫТЫ, И ОВЦЫ ДОВОЛЬНЫ

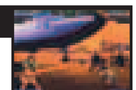
В EX2 вы не найдете уникальных помощников-страйкеров, которыми славились KoF '99 и KoF EX: Neo Blood, – отныне все персонажи игры полностью функциональны. Взамен разработчики предлагают нам слегка доработанную механику боя, ряд заметных лишь настоящим профи изменений и на порядок улучшенный AI оппонентов. Уникальный случай, когда игрой будут довольны как новички мира King of Fighters, так и ворчливые седые ветераны.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ Guilty Gear X



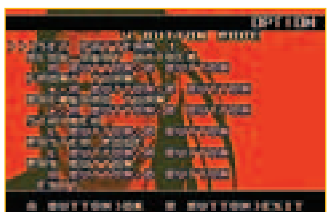
ЛУЧШЕ, ЧЕМ King of Fighters EX: Neo Blood



У ПОРТАТИВНОГО GUILTY GEAR ЕСТЬ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЙ КОНКУРЕНТ



Обещанный Story mode разочаровал: под видом чего-то нового нам опять всучили обычный аркадный режим со скучными перебранками перед боями.

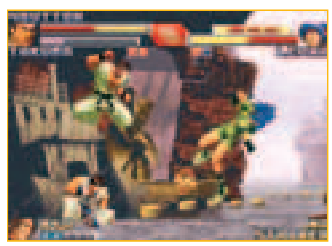


В EX2 вы сможете даже конструировать комбинации базовых движений.



Новые герои вторичны, но злые шестнадцатиударники навешивают за милую душу.





■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ Wireless
■ РАЗРАБОТЧИК: THQ Wireless ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ BLUETOOTH: да ■ ONLINE: да

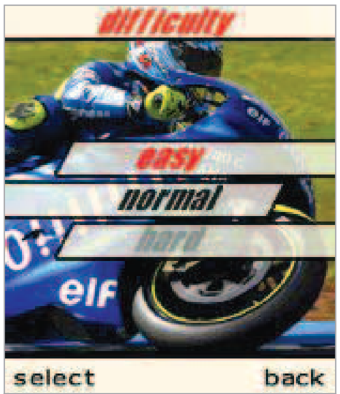
http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/pandemonium/



Выбор погоды – чисто декоративная опция.



Графическое исполнение настораживает.



Открыть режим Hard – по-настоящему непросто.



Редкие трехмерные постройки невероятно убоги.

Портативная версия Tomb Raider давно заброшена. С Ларой всегда приятно проводить время, но длятся эти отношения, как правило, недолго. Зато в Tony Hawk's Pro Skater по-прежнему весело играть в метро – пассажиры с утра пораньше ведут себя экстремально. Только довольствоваться приходится исключительно игровым саундтреком – в подземке радио Ultra уже не послушаешь. Хочется чего-то новенького. Попробуем MotoGP?

MOTOGP

ХОД ЖЕЛЕЗНЫМ КОНЕМ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

MotoGP – первый представитель жанра racing на портативной платформе N-Gage. Миссия игры очевидна – все желающие могут принять участие в популярном чемпионате наряду с известными мотогонщиками со всего мира. Безумные скорости, достигающие 200 миль в час, и дерзкий ветер в лицо – казалось бы, что еще нужно для полного счастья? Езда по трассе на супернавороченном байке наподобие Yamaha YZR-M1 или Honda RC211V вызывает всплеск совершенно различных по содержанию эмоций. Только в игре, оседлав механических монстров, вы вряд ли получите адекватное ощущение скорости. Геймплей можно сравнить с неспешной поездкой на развалюхе по загородным ухабинам.

PLAY ME!

Между тем, список заявленных достоинств MotoGP впечатляет. Обширный парк лицензированных байков, известные команды и гонщики стоят дорогого. В буквальном смысле слова. Трассы, которых насчитывается ровно семь, воссозданы по образу и подобию реальных (из Европы и Японии). Четыре режима игры сдобрены примитивным редактором и возможностью вывешивать и скачивать лучшие результаты прохождения кругов в сети.

Будет неправильно обозвать MotoGP аркадой, также как и отнести ее к стану симуляторов. Вы не найдете ни шустрого геймплея, ни глубокого реализма. Мешанина получается жуткая, и от этого страдают все. Упрощенная схема управления ограничивает игроков лишь акселерацией и тормозом – в то время, когда совсем не помешала бы ручная коробка передач. Многим поклонникам гоночных симуляторов потребуются салфетки для протирки экрана от частых плевков.

FEEL ME!

Входить в повороты совсем непросто, и аккуратного чувства скорости порой очень не достает. Если бы не вспомогательные стрелочки, которые предупреждают сложные повороты, игроки могли бы с тем же успехом играть с завязанными темной материей глазами. На обочине практически никогда нет посторонних объектов, и посему сориентироваться в пространстве не представляется возможным. Приходится постоянно вглядываться в крошечный спидометр, а постоянное напряжение раздражает.

В игре представлено порядочно моделей байков и гонщиков, но отличия предполагаются только в расцветках. Трассы страдают не меньшим однообразием, и все локации визуально похожи в независимости от того, где они проходят. Японию можно отличить от Испании только по погоде, которая, к слову, бывает солнечной, облачной и дождливой. Правда, погодные явления никоим образом не сказываются на физической модели.

ENJOY ME!

Мультиплеерный режим и встроенный в игру редактор трасс – самое интересное, что нам подают в качестве добавки к основному блюду. Мультиплеер становится отличной альтернативой игре с компьютерными отморозками. Если кататься по одним и тем же трассам наскучит, можете создать свои собственные и сохранить их для потомков. Трехмерная графика очень примитивна и сразу вызывает ностальгию по временам ранних игр для PS one. Скудные ландшафты, бедная детализация – THQ Wireless поленилась выжать из консоли всю мощь, или же это все, на что способна система Nokia N-Gage? Если же вы все-таки засядете за игру, мой вам совет: отключите звуковые эффекты. Нервы дороже! Саундтрек, в принципе, неплохой и достаточно бодрый, но без звука, поверьте, игра не потеряет смысла ни на йоту. Хотя лучше все-таки не начинать вообще...

Редакция благодарит компанию DIXIS за предоставленный Nokia N-Gage и игры к нему. тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72, www.dixis.ru

ВЕРДИКТ

СКВЕРНО



2.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Единственная гоночная игра на платформе. Вот, собственно, и все плюсы, что есть у игры...

МИНУСЫ

Недостатки есть во всем – от графического исполнения до физической модели.

Гоночных игр на Nokia N-Gage пока нет. Брать в расчет вышедшую MotoGP – проявлять неуважение к себе. Уж лучше лишний раз поиграть в Tony Hawk's Pro Skater...


Выбери меня!

N-GAGE БИТВА

НОМИНАЦИЯ MOTOGP

Одна из отличительных возможностей игры – мультиплеер, который не навязывает никакого дурацкого split-screen. Все решается посредством технологии Bluetooth. Возможность была тут же опробована в стенах редакции вашим непокорным и заслуженным мотогонщиком Мишей Разумкиным. Находясь в соседней комнате и не отвлекаясь на шумную болтовню редакции «СИ», я, тем не менее, пришел последним. Обидно, зато занятно.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG/shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
■ РАЗРАБОТЧИК: SkyRiver Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 1000 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D ускоритель (64 Мбайт)

http://games.1c.ru/aim/



На специальной базе можно приобрести дополнительное оборудование для глайдера.



Столько добра мимо летает, а оружие использовать нельзя. Обидно, ну да ладно.



Нам Сталин дал стальные руки-крылья, а вместо сердца – каменный топор! В общем, летят самолеты и танки горят... Комбат, йо! Комбат, йо! Комбат! Йо, камон, еверибади!

МЕХАНОИДЫ

В МИРЕ РАЗУМНЫХ МАШИН

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Когда разработчики создают фантастические игры, первое, на что они опираются в своих творениях, – это, конечно же, воображение и фантазия самих геймеров, которым предстоит играть в очередное игровое творение. Ведь только человек, обладающий довольно развитой фантазией, может поверить в несуществующих в реальной жизни монстров и путешествия к далеким планетам, этими самыми монстрами населенным. Только такой человек будет переживать за бездушную машину, не имеющую чувств и эмоций, если ему придется управлять ею в игре. И именно для таких людей создан проект под названием «Механоиды» от самарских разработчиков из студии SkyRiver, о котором и пойдет речь ниже.

Играть в «Механоидов», не обладая развитым воображением, будет довольно сложно, поэтому если вы относите себя к людям, отрицательно отвечающим на вопрос «есть ли жизнь на Марсе?», советую пропустить эту игрушку. Хотя сразу предупреждаю, что, сделав это, вы лишите себя удовольствия общения с очень неплохим проектом, который, возможно, поможет вам развить спящее в глубинах подсознания воображение.

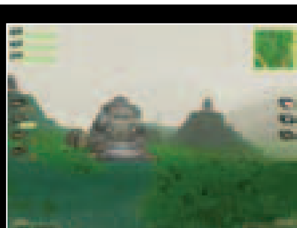
БЕЗ ПЛОТИ И КРОВИ

Начать рассказ об игре лучше всего с ее сюжета, который, надо отдать должное разработчикам «Механоидов», довольно интересен и даже оригинален, что встречается в последнее время все реже и реже. Итак, представьте себе далекое будущее, обитатели которого пережили разрушительную войну и теперь разбросаны по разным уголкам вселенной. В одном из таких забытых всеми вселенскими богами уголке находится планета Полигон-4, на которой некогда проводились испытания специального многофункционального оружия – глайдеров. Власть на этой планете принадлежит суперкомпьютеру – Суперу, под управлением которого создаются роботы-механоиды, за одного из которых вам и придется играть. Но, несмотря на грозное название, механоид – это не огромный вооруженный до последнего винтика механический убийца, а очень слабый и беззащитный дроид, не способный перемещаться по планете самостоятельно и поэтому использующий для передвижения глайдер, который является внешней оболочкой механоида, защищающей его не только от внешних условий, но и от многочисленных врагов. Но к вопросу о врагах мы еще вернемся, а пока поговорим о том, чем непосредственно предстоит заниматься вашему механоиду по ходу игры.

ОТКРЫТЫЕ ПРОСТОРЫ

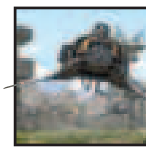
ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПОЛИГОНУ

Действие игры происходит всего на одной планете, поделенной на несколько климатических зон, или секторов, кардинально отличающихся друг от друга природными условиями. Это сектор Скал, сектор Тундры, сектор Арктики, сектор Вулканов, сектор Пустыни, сектор Холмов и сектор Болот. Проход между ними осуществляется с помощью специальных порталов, пройти через которые можно только, набрав определенное количество очков опыта.



ВЕРДИКТ

ИНТЕРЕСНО



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

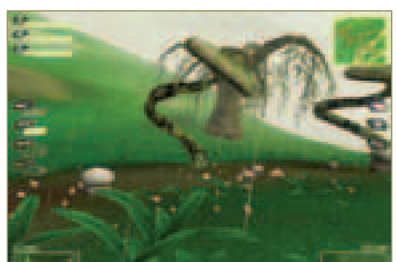
+ ПЛЮСЫ

Отличная графика и звук, интересный и увлекательный игровой процесс, разнообразие техники и оружия.

– МИНУСЫ

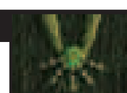
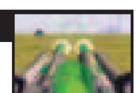
Не очень удобное управление во время боев, некоторое однообразие игровых миссий.

Очень неплохая и необычная игра, выполненная на высоком техническом и художественном уровнях.



Грибы на Полигоне-4 заметны издалека.

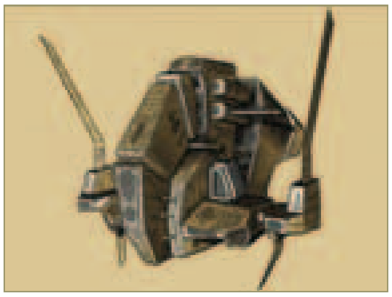
– НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Вангеры	Parkan

ОТЛИЧНАЯ СМЕСЬ РОЛЕВОЙ ИГРЫ И ФУТУРИСТИЧЕСКОГО ШУТЕРА.

ПРИЯТНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

В рассказе об игре я специально не стал подробно пересказывать вам основной сюжет, на котором базируется вселенная «Механоидов». Однако он, несомненно, заслуживает внимания, и поэтому для всех, кто хочет ознакомиться поближе с историей игры, советую обратиться к диску, на котором находится руководство к «Механоидам». Помимо полезных сведений о самой игре, на нем вы найдете небольшой фрагмент сюжета, и сможете узнать о межгалактической войне и о том, как появились механоиды. К сожалению, фрагмент не очень большой, но, ознакомившись с ним, играть становится намного интереснее.



СМОТРИТЕ, КТО ЛЕТИТ

БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ

Одним из самых интересных и полезных занятий в игре является нападение на торговцев, перевозящих грузы по планете. Но как узнать, кто везет больше товара, и соответственно, может стать лучшей мишенью? Очень просто. Набитые различными гаджетами глайдеры передвигаются гораздо медленнее других машин, и отличить их не составит особого труда. Только будьте осторожны, ибо на одну жертву приходится, как правило, по три-четыре охотника.



РАЗУМНЫЕ МАШИНЫ

Основной целью любого механоида является собственное самосовершенствование. Согласитесь, для машины такое стремление является довольно необычным, но именно оно движет любым обитателем планеты Полигон-4. И поэтому главный выбор, который необходимо сделать игроку – выбор пути продвижения вашего механического героя. В игре нет четкого разделения на плохих и хороших, так что игрок сам волен решать для себя, чем он хочет заниматься. Мир Механоидов развивается и живет по собственным законам и не обращает никакого внимания на игрока, во всяком случае, пока тот сам не захочет предпринять какие-либо действия. Несколько первых часов игры вы проведете, выполняя различные поручения и добывая драгоценные очки опыта, необходимые для дальнейшего совершенствования и поднятия собственного рейтинга, который напрямую влияет на отношения между дроидами. Герой с низким рейтингом является очень легкой добычей и ему приходится опасаться любого проезжающего мимо механоида. И только после того, как ваш персонаж станет достаточно развитым, вы сможете присоединиться к одному из многочисленных кланов или стать свободным торговцем. Высокий рейтинг необходим еще и для того, чтобы получить доступ к новым глайдерам и разнообразным апгрейдам, выжить без которых очень непросто. По ходу игры вам придется повстречаться с многочисленными врагами, населяющими Полигон-4, которые не прочь поживиться перевозимым грузом, и чем больше товара вы имеете на борту, тем больше вероятность того, что на вас нападут. При этом в игре очень часто можно наблюдать довольно интересную картину, когда враги буквально выстраиваются в очередь, чтобы постараться захватить ваш глайдер, а некоторые преследуют механоида до тех пор, пока не уничтожат его. Бои с многочисленными негодяями происходят довольно часто, поэтому все деньги (специальные кристаллы), получаемые за выполнение заданий, уходят на модернизацию глайдера и покупку разнообразного оружия. А его в игре предостаточно: начиная от легких пулеметов и заканчивая мощными бомбами и ракетами.

В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

Графически игра также производит очень хорошее впечатление. Огромные открытые пространства, на которых происходит действие «Механоидов», отличаются неплохой детализацией и разнообразием ландшафтов. Спецэффекты, сопровождающие взрывы и выстрелы, выполнены на очень высоком уровне и радуют глаз хорошей работой с освещением. Отдельных слов восхищения заслуживают многочисленные глайдеры, выполненные с удивительным вниманием ко всем деталям. Внешний вид этих машин полностью соответствует футуристическому окружению игры, а их разнообразие приятно удивляет. Но чтобы по достоинству оценить все прелести игры вам понадобится современная видеокарта и довольно мощный компьютер (см. системные требования), без которых игра в Механоиды становится не такой интересной и не производит должного впечатления. Резюмируя все вышесказанное и несказанное, надо признать, что у разработчиков из SkyRiver получилась очень неплохая и вполне достойная внимания игра. Она не хватает звезд с небес и не претендует на попадание в верхние строчки разнообразных хит-парадов. Но от этого творение саратовских игровых дел мастеров отнюдь не становится хуже. В «Механоидах» есть все, чтобы понравиться игрокам: отличная графика, интересный фантастический сюжет и неплохая атмосфера. А что еще надо для хорошей игры? Разве что достойное продолжение. ■



Небольшой блестящий шарик на земле, и есть главный герой игры – механоид.



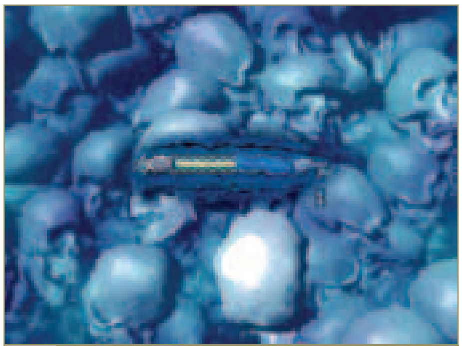
Механоиды редко путешествуют в одиночку, они собираются в группы. Так надежнее.



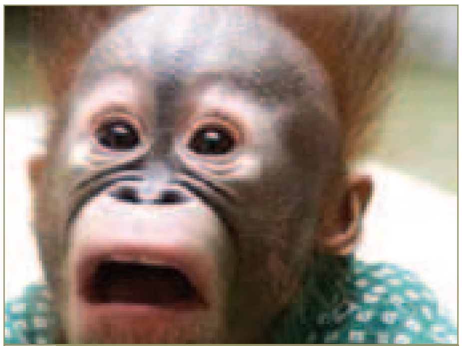
Один неосторожный выстрел – и вам не избежать ожесточенной перестрелки. Но если вы все же решитесь вступать в бой, запаситесь достаточным количеством патронов и ракет. Иначе…

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nova Trix ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 Мгц, 128 Мбайт RAM

http://www.russobit-m.ru/rus/



Зоопарк вполне может стать домом тысячи трупов, если вы вовремя не опомнитесь.



Приятно было увидеть среди героев игры нашего Алика Вайнера!



Робот Чебуратор на заднем плане – не ваше второе «я». Он тут вообще не пришей кобыле хвост.

МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ СОЛИТ 2 КГ: ШУТКИ ПАЛАЧЕЙ

СНЕГИРИ – НЕ ГИРИ!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Счастье есть – оно не может не есть! Тридцать лет и три года вся передовая улюлюйская молодежь, сидючи на изразцовой печи, зробленой на краснознаменном изразцовом заводе «Красный изразец», задумчиво ковыряла своим полным витальных сил богатырским пальцем в необъятном носу, все ближе подбираясь к молодому пупырчатому мозгу в тщетной попытке выскрести идею чего-то эдакого. Мистического. С элементами детектива и фантастики.

Повторяя причудливые изгибы юного ноздревого лабиринта, которые какой-нибудь экзистенциалист, вроде Жан-Поль Сартра – доживи он до нашего времени – уподобил бы прихотливым поворотам вселенского фатума, пытливый палец изворотливым змием достиг-таки святая святых и уткнулся ногтем во что-то теплое и мягкое, по ошибке принятое за мозг. Извлеченное на свет загадочное нечто, переливаясь всеми оттенками зеленого, послужило предметом долгого глубокомысленного созерцания молодежного улюлюйского комитета «В натуре, по культуре», в результате коей контемплативности родился...

ТРИЛЛЕР!

Неказистый с виду комочек на поверку оказался не хужее магического хрусталя и на-гора принялся выдавать такие картины мира, что и не поддались бы всеосмысляющему перу самого Сократа, который, впрочем, все равно ничего не написал. Среди долины темныя дрожащей чередой теней из ночных комедий проявлялись мутные «джейпеги» столь дурного качества, что никаких сомнений по поводу их родословной не могло бы возникнуть даже у какого-нибудь Эно Бодхидхармы, не свали он в нирвану еще пару тысячелетий тому назад – internet, free download. За картинами воспоследовали письмена вроде бы как на русском и вроде бы как кириллицей. Хотя, скажем прямо, если бы Кирилл и Мефодий были живы – они бы умерли. Такого количества грамматических ошибок на квадратный сантиметр виртуальной площади электронно-лучевые мониторы не знавали со времен Бородина. Далее был...

СМЫСЛ ЖИЗНИ

Это – своего рода песня, которая поспорила бы с «Трелью стеклянных колокольчиков, трепещущих под первыми снежниками холодной осени», что исполнялась при дворе императора У лучшим в ту пору мастером семиструнного циня, если бы создатель нынешних увертюр, Кому-то Хреновато, подозревал о существовании подобного инструмента. Не удержусь и полностью воспроизведу здесь один из тех жизненных пунктиров, что намечает геймеру путеводная звезда – Брифинг (орфография и пунктуация сохранены).

«В выходные по середине квачиного побережья произошел случай достойный подражания. По странному стечению обстоятельств во время шоу Нафанаила Задранного в улюлюйске поросенок Наф-Наф прилип задницей к потолку в отеле «Дом Колхозник» на несколько лет, в результате чего он перестал какать. Ему срочно требуется профессиональный уход. Один из филиалов иностранной столовой заявил, что сможет приготовить поросенка в апельсинах. У вас есть шанс отличиться и управлять всем процессом...»

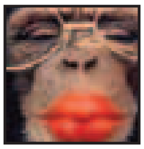
НЕВЫНОСИМАЯ ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ

Оставляя памфлетный тон, предположу, что вы, дорогие читатели, уже наверняка догадались, что речь идет о симуляторе зоопарка. Именно такова ноуменальная сущность явлений, открытых нам подразделением компании «Руссобит-М», известном как «Монголиан Проджект». Открываясь в своей поразительной прозрачности, они слепят неискушенного игрока предельным пониманием, сравнимым, разве что, с произведениями калининградского могильщика метафизики – Иммануила Канта. Хотя Кант давно уже почил в бозе на пару с Восточной Пруссией, и что бы нам осталось, если бы не эта затейливая игра чистого разума?..

Впрочем, к чему все это постмодернистское гонево, меркнущее перед такой щемящей в своей простоте надписью: «Ваша скотинка пребывает в глухом ништяке и имеет все, чтобы встретить старость». Так приходит ЩАСТЬЕ. ■

ВЕРДИКТ

ЗАШИБИСЯ!



5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Вставляет круто, раскудрит-тя-налево! Нам, мотологам, – самое оно!

МИНУСЫ
«Тайм-аута» маловато будет, едрено-коромысло! А игры многовато. И сложная, зараза, как северный петух!

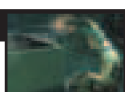
Всем крутить фонарики полчаса, это приказ!



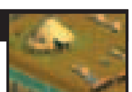


За меню можно разглядеть чудесную равнину зоопарка.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Metal Gear Solid 2



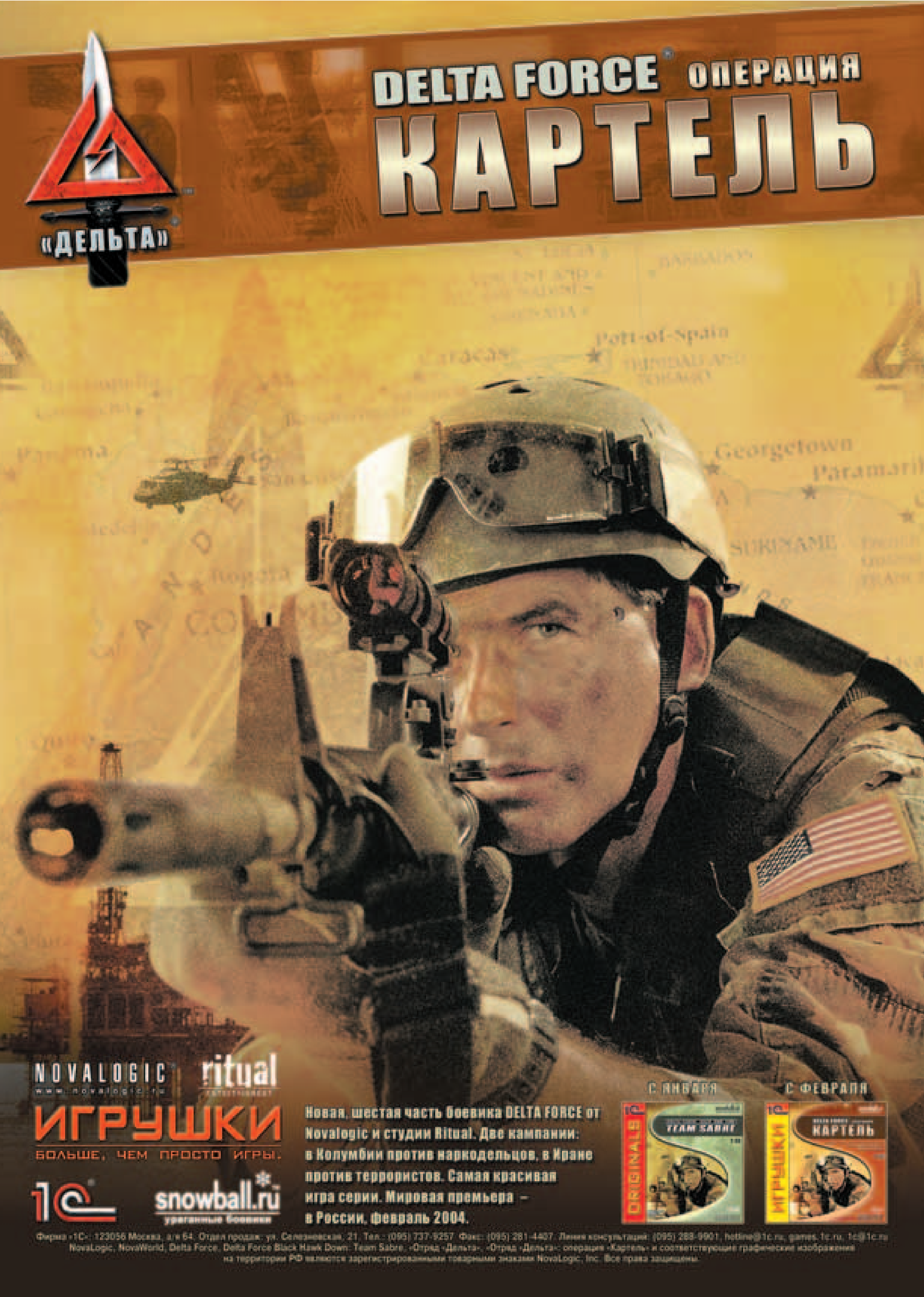
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Wild Life Park



ПАПАША СПИТ, ПО НЕМ КИРНАЯ БРОДИТ МУХА!

ПЕТУХ УЛЮЛЮЙСКИЙ НА ВЕТКЕ СИДИТ,
ТРАВА ЗЕЛЕНЕЕТ И СОЛНЦЕ БЛЕСТИТ!

Перевод мистического триллера с великого и могучего монгольского языка был осуществлен заслуженным мотологом Российской Федерации Акакием Назаровичем Минаевым. Работа сия, несомненно, займет достойное место в мировой сокровищнице изящной словесности – триллер заиграл новыми гранями, открывая невиданные ранее стороны этого жанра игрового искусства. Журнал «Страна Игр» присуждает Акакию Назарычу почетный титул народного монгольца и желает ему новых творческих узбеков!


«ДЕЛЬТА»
DELTA FORCE операция
КАРТЕЛЬ
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
TEAM SABRE
ORIGINALS
С ФЕВРАЛЯ
КАРТЕЛЬ
ИГРУШКИ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта»», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC, Xbox ■ **ЖАНР:** shooter/simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Totally Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 850 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM), 2,2 Гбайт на HDD

http://www.lucasarts.com



Аэростат пригодится для генеральной репетиции в преддверии серьезных сражений.



В ангаре можно поближе разглядеть то, на чем летаешь, а заодно провести апгрейд.



Время от времени самолеты противника не гнушаются атаковать и гражданские объекты. В таких случаях приходится пулеметом доказывать им ошибочность подобных действий. Помогает не всегда.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

УНЫЛОЕ НЕБО НОРМАНДИИ

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Тема Второй мировой войны по каким-то трудно объяснимым причинам в последние пару лет стала пользоваться просто бешеной популярностью в среде разработчиков компьютерных и видеоигр. Бесконечные Commandos, Medal of Honor и Battlefield в буквальном смысле оккупировали рынок – причем создается такое впечатление, что всерьез и надолго. Известное издательство LucasArts также решило не отставать от конкурентов: урвав минуту между клепанием все новых и новых партий нетленок по мотивам Star Wars, подопечные дедушки Лукаса отдали дань славному историческому прошлому игрой Secret Weapons Over Normandy, выпущенной одновременно на PlayStation 2, PC и Xbox.

И ЛЕТЯТ САМОЛЕТЫ...

Как нетрудно понять из названия игры, сюжет ее вертится вокруг противостояния сил нацистской Германии и войск коалиции, боровшихся за господство в небе над Нормандией и проливом Ла-Манш. Вам предложено взять на себя роль талантливого летчика-новичка (естественно, американца, хотя речь идет о британских ВВС) и, пройдя сквозь огонь и воду, стать настоящим асом, завидев которого, немецкие пилоты немедленно будут обращаться в постыдное бегство. Если возражений против таких перспектив нет, добро пожаловать в режим Campaign: два десятка основных миссий и несколько бонусных совершенно точно займут у вас немало времени. Многие из них легко проходятся с первого раза, однако есть и те, что переигрывать придется по несколько раз. Впрочем, если даже самые первые поручения высокого начальства вам не по зубам, то не возбраняется выполнить несколько пробных заданий, вроде стрельбы по воздушным шарам. Что касается сюжета, то он (как и многое другое в SWON) строится ровно по тому же принципу, что и в хитовом Ace Combat 04: Distant Thunder. Стилизация видеороликов под архивные съемки, участие героя в масштабных сражениях и секретных операциях, переговоры по рации, аллюзии на тему популярных на Западе романов о войне и реальных событий, – все это отлично погружает геймера в атмосферу Второй мировой. Выполнение заданий не только приносит моральное удовлетворение, но и открывает доступ к новым видам воздушной техники (пара-тройка десятков видов самолетов, созданных по образу и подобию реально существовавших!)

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ – ДРУГ И ТОВАРИЩ!

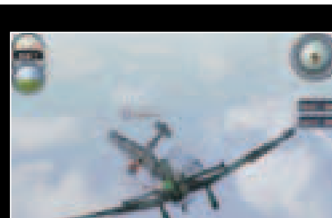
Не так часто американские игровые издательства вспоминают, что Советский Союз некоторым образом принимал участие во Второй мировой войне. Правда, окончательно товарищей из Lucas Arts склероз все-таки не отпустил: СССР лишь упоминается время от времени, и все сводится к тому, что русские тоже «где-то летали». Зато ближе к концу игры нам дают возможность пилотировать настоящий Ил-2. Нечего сказать, зверь-машина: закрыта прочной броней, способна вести ураганный огонь чуть ли не во всех направлениях и идеально подходит для уничтожения наземной техники – куда там жалким «Фоккевульфам» и «Мессершмидтам»!



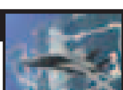
ОДНОЙ КАМПАНИЕЙ СЫТ НЕ БУДЕШЬ!

ЛЕТАЕМ С ЧУВСТВОМ, ЛЕТАЕМ С ТОЛКОМ, ЛЕТАЕМ ВМЕСТЕ

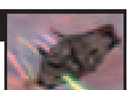
Помимо упомянутого режима Campaign, вы можете продемонстрировать свои летные навыки в так называемом Instant Action Mode и непременном Two-Player Mode. Первый представляет собой своеобразную борьбу на выживание со следующими одна за другой волнами вражеских самолетов, второй дает возможность либо проходить те или иные задания совместно, либо устроить воздушную дуэль с лучшим другом, чтобы выяснить наконец, кто из вас лучший.



ХУЖЕ, ЧЕМ
Ace Combat 04: Distant Thunder



СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Star Wars: Jedi Starfighter



ВПОЛНЕ ПРИЛИЧНЫЙ КОНСОЛЬНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР, НО ЯВНО НЕ ЛУЧШИЙ В ЖАНРЕ.

ВЕРДИКТ

ЗАНЯТНО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Удобное управление, большое количество миссий, интересные режимы для двух игроков через split-screen, терпимый сюжет.

МИНУСЫ

Однообразный игровой процесс, невыразительная графика, тупой AI противников, не самая очевидная система навигации по целям.

Не хит, конечно, но игра достаточно приятная, должна понравиться поклонникам консольных авиасимуляторов.

ДЛЯ ЛЕНИВЫХ

МАШИНА ВРЕМЕНИ РАБОТАЕТ!

Поклонники симуляторов прекрасно знают, что иногда полет до места ведения боевых действий может занять минут десять. Конечно, в случае его полной реалистичности удовольствие геймер получит и так, просто сидя за штурвалом, однако SWON все же чуть ближе к шутерам, чем хотелось бы. Посему вместо того чтобы тупо ждать, пока самолет долетит до места встречи с противником, можно зажать специальную кнопку ускорения времени. Однократное же нажатие, напротив, замедляет события в два раза, что удобно для отлова прицелом юрких истребителей.

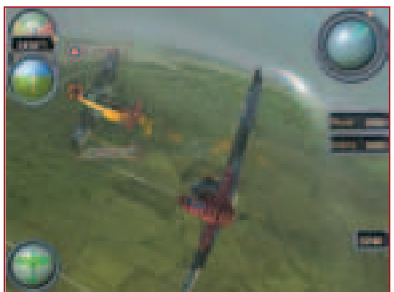
и разнообразным апгрейдам, вроде более мощных двигателей, увеличенного боезапаса и крепкой брони.

Бои в SWON протекают, как правило, по одному и тому же сценарию. Завидев на горизонте стайку немецких самолетов, вы ловите один из них в прицел и поливаете жертву свинцом до тех пор, пока на землю не полетят горящие обломки того, что некогда было чудом инженерной мысли. Противник обычно всем своим видом и действиями выражает полную беспомощность и дотошно следует прописанным в скриптах рецептам ведения боя. Штурмовики и бомбардировщики тупо совершают налет за налетом на свои цели (зачастую – по весьма замысловатой и сложной для отслеживания траектории), и лишь истребители пытаются осмысленно уйти с линии вашего огня (чаще всего – успешно), не стреляя при этом толком в ответ. Проиграть в таких условиях можно лишь тогда, когда существует лимит на время – пока охотитесь за первым самолетом, второй может успеть уничтожить цель, которую вам доверили защищать. Исключение составляют лишь командиры звеньев и вражеские асы, самолеты которых прочнее; да и ведут они себя гораздо агрессивнее. Между прочим, иногда сражаться придется не только сидя в кабине самолета, но и управляя наземными зенитными установками. Разумеется, в бою вы будете не одиноки – как правило, вам помогают несколько напарников. Невероятно, но факт: иногда от них действительно есть польза, которая выражается не только ценными и не очень советами, но и сбитыми вражескими самолетами и даже выполненными за вас заданиями! Своим братьям по оружию можно отдавать простейшие приказы вроде «прикройте меня» или «атакуйте мою цель».

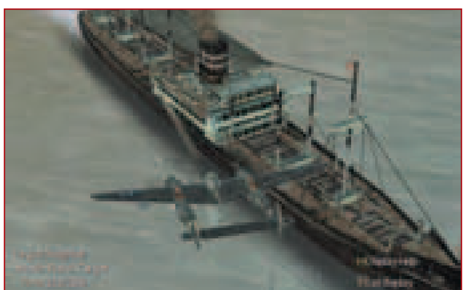
ХОРОШАЯ РОДОСЛОВНАЯ

Тех, кто рассчитывает найти в игре хотя бы отдаленное сходство с авиасимуляторами в духе тех, что распространены на PC, наверняка ждет разочарование. Перед нами – симулятор «консольного» типа, сюжетно-ориентированный (но с поправкой на то, что делали его не японцы) и в достаточной степени далекий от обычных шутеров вроде Panzer Dragoon Orta (Xbox) или Star Wars: Starfighter (PS2). Фактически это тот же Ace Combat, однако без современных самолетов и присущих им высокотехнологических штучек. Бесконтактные бои и постановки помех сменились честной дуэлью на пулеметах, метанием бомб и сбросом торпед. Соответственно, упрощена и физика, машины кружатся, словно бабочки, легко и на любой скорости выполняя сложнейшие трюки. Горящий самолет продолжает исправно порхать в воздухе (вот ведь прочность какая!), отплевываясь от противников пулеметными очередями, взорванный удачно сброшенной бомбой мост разлетается на куски, которые почти тут же растворяются в воздухе. В тех же случаях, когда боезапас заканчивается (либо этого требует сюжет) вам придется приземляться на аэродром в полуавтоматическом режиме. Достаточно снизить скорость и выпустить шасси, и можно касаться земли хоть поперек полосы. Впрочем, на качестве игры в целом это сказывается не слишком заметно. С точки зрения графики Secret Weapons Over Normandy лишь для немногих станет откровением. Модели самолетов выполнены очень даже прилично, но вот окружающие пейзажи наводят тоску своей недоделанностью и схематичностью. С высоты нескольких виртуальных метров можно разглядеть, что вроде бы трехмерные деревья до ужаса пикселизованы, текстуры неряшливы и однообразны. Со спецэффектами дела обстоят несколько лучше, взрываются самолетики очень даже изящно. В любом случае Secret Weapons Over Normandy – проект достаточно интересный, особенно с учетом того, что действительно хитовые консольные авиасимуляторы появляются не чаще чем раз в год. ■

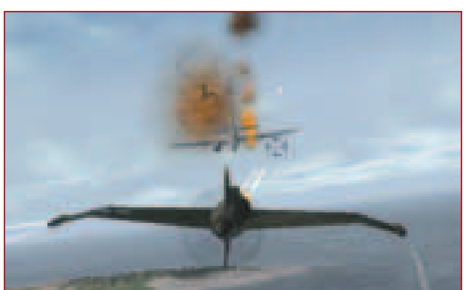
Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Горящий враг не потеряет маневренности.



Знаменитый P-38 атакует транспорт – масса миссий пройдет над морской гладью.



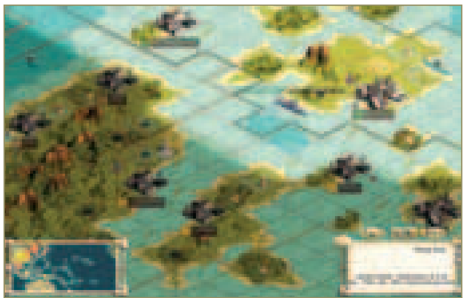
Секретное оружие в небе Нормандии. И это не единственный его представитель.



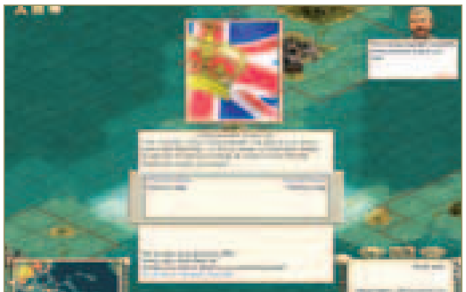
Бомбометание – один из самых сложных процессов в игре. Чтобы попасть в движущийся объект, приходится атаковать его на бреющем. Только пикирование позволяет «положить» бомбу точно в цель.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
■ РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400МГц, 128 Мбайт RAM, 800 Мбайт HDD

http://www.civ3.com



Претерпела изменения тактика боя. Теперь вы можете захватывать вражеские юниты.



Для абсолютной уверенности в сохранности ваших границ заключайте нерушимые союзы.



Каждая из цивилизаций имеет свои уникальные способности, постройки и юниты. Одни из них доступны только в сценариях, другие можно использовать в обычной игре.

CIVILIZATION 3: CONQUESTS

КАК ЭТО ДОЛЖНО БЫТЬ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Монструозная Firaxis Games всегда отличалась страстью к двум вещам: пошаговым стратегиям с приставкой «Sid Meier's» и сомнительным к ним add-on'ам. Если первые вызывали искреннее восхищение, то вторые обычно оставляли неприятный мутный осадок. На этот раз все обошлось. Шедевром Conquests, конечно, не станет, но старую добрую C3 вполне заменит.

Горький опыт первого add-on'a еще долго прослужит примером недобросовестного зарабатывания денег на громком имени. Play The World, по сути, был точной копией C3. Легкий косметический ремонт и добавленный мультиплеер (к слову, практически не работающий) – таких вот результатов добилась Firaxis чуть больше чем за год продуктивной работы. Видимо, шквал потребительского негодования навел разработчиков на определенные мысли. Так идея очередного продолжения была в корне пересмотрена. Смотря на Conquests, понимаешь, что именно так должна была выглядеть C3 изначально. Игра отличается от предшественницы лишь нюансами, мелкими деталями, которые волшебным образом преображают всю идею C3. Наконец исправлено большинство грамматических ошибок, так явно пестривших в цивилопедии. Небольшие изменения коснулись технологического дерева: появились новые уникальные предметы изучения. Помимо уже существующих добавлено семь народностей, включая такие экзотические, как шумеры и майя. Увеличился список полезных ископаемых и боевых единиц. Особенно порадовали пять новых чудес света: огромная статуя Зевса станет великолепным дополнением в интерьере любого вашего города. Кроме того, для достижения реалистичного разнообразия введены новые типы режимов: фашизм, империализм, феодализм и племенной совет. Также переработаны возможности дипломатических отношений и полностью отлажен сетевой режим игры. С графической стороны Conquests не претерпела никаких изменений. Лень ли это, сжатые сроки или дань классике – факт остается фактом.

Основным нововведением в игре стали сценарии, позволяющие отыгрывать наиболее значимые исторические конфликты в их уникальных условиях. Выбрав одну из девяти кампаний, вы погружаетесь в мир представленной цивилизации и выполняете определенные перед ней задачи. Каждая из них имеет свои сценарные постройки и юниты. К примеру, кампания «Napoleonic Europe» предполагает заранее построенные города и размещенные войска (согласно историческим фактам). Вам же придется заключать и разрушать союзы, предавать и быть преданным во имя единственной цели – завоевания Европы. ■

ИХ НАДО ЗНАТЬ!

КАК ЗАРОЖДАЛИСЬ ИГРЫ

Каждый читающий этот журнал должен не понаслышке знать о Firaxis Games. Основанная в 1996 году, компания стала лидером по производству пошаговых симуляторов мирового развития. Неудивительно, ведь основателями Firaxis были не кто-нибудь, а сам Sid Meier и его коллега Jeff Briggs. Работая еще в MicroProse, они положили начало эпохальной серии игр с общей приставкой «Sid Meier's». Впоследствии к таким известным тайтлам, как Civilization и Railroad Tycoon, добавились Pirates, Colonization, Alpha Centauri и Gettysburg!.

ВЕРДИКТ

ЛУЧШИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ ВРЕМЕНИ



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

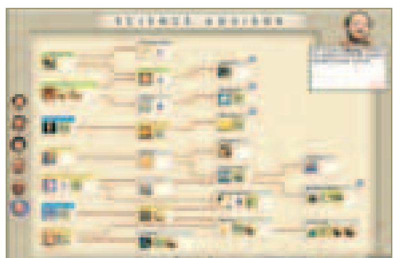
+ ПЛЮСЫ

Доработанный игровой процесс, отлаженный мультиплеер, уникальные захватывающие кампании, расширенная цивилопедия.

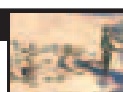
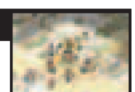
– МИНУСЫ

Схематичная графика, разрешение не выше 1024x768, повышенная сложность, небольшой набор музыкальных тем.

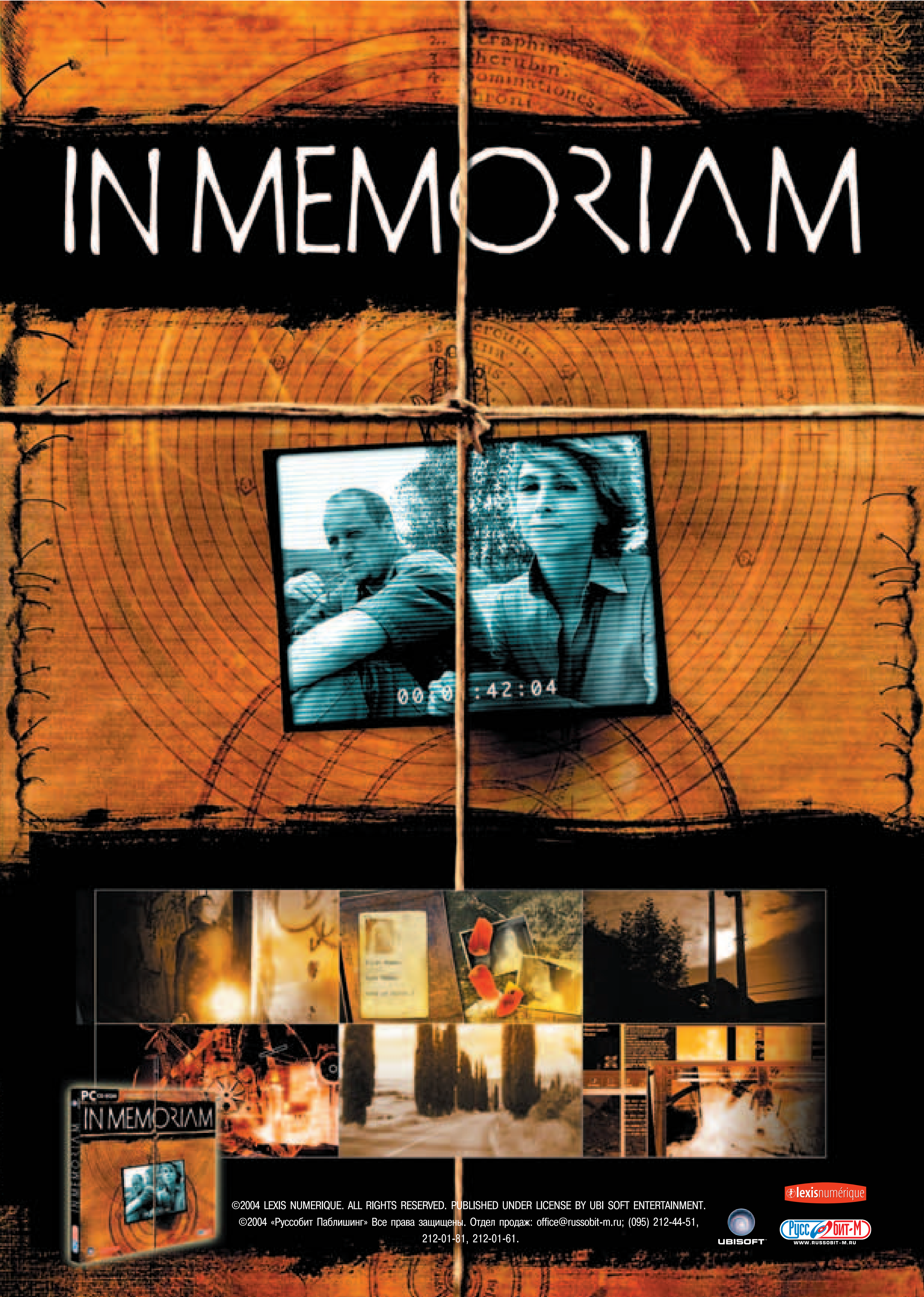
Такой должна была быть Civilization 3 изначально. Жаль, что на осознание этого разработчикам понадобилось почти три года.



Приведен в порядок баланс дерева технологий.

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Civilization 3		Civilization 3: Play The World	

ВНЕ ВСЯКОЙ КОНКУРЕНЦИИ!


IN MEMORIAM
00:0 :42:04
IN MEMORIAM
©2004 LEXIS NUMERIQUE. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED UNDER LICENSE BY UBI SOFT ENTERTAINMENT.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
lexisnumérique
UBISOFT
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: sports
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Kush Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.espnvideogames.com/nhl/

ESPN NHL HOCKEY 2K4

С КЛЮШКОЙ ПО ЖИЗНИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Побывавшая недавно у нас в редакции ESPN NBA Basketball 2K4 произвела очень хорошее впечатление. Отличный игровой процесс, хорошая графика, еще один соперник теряющей позиции Electronic Arts. Сегодня ко мне в руки попал хоккейный симулятор из той же серии, посмотрим, сможет ли он противостоять отличному NHL 2004.

Первое, что бросается в глаза, красивые трехмерные меню, видеовставки с настоящими комментаторами канала ESPN, не в пример новым меню у NHL 2004, первый плюс в корзину Sega. Игровых режимов не очень много, и все они совершенно стандартны для спортивных игр. Никаких новшеств, вроде Dynasty Mode у NHL 2004, здесь нет. Единственное, что выделяет игру, – количество мини-игр, способных доставить немало приятных минут.

Попав на лед, приятно удивляемся очень приличной графике. Модели игроков выглядят лучше, чем в любом другом хоккейном симуляторе, лица выражают эмоции и не похожи на карикатуры, как в NHL 2004, хотя в целом, ничего новаторского тоже нет. Стадион, надо заметить, все с теми же двухмерными зрителями и смотрится совсем не хуже, чем с трехмерными из NHL 2004.

Но вот уже сбрасывание, игроки рвутся в бой и… Да, вот после начала игры понимаешь, что как бы ни ругали EA, а игры там делать умеют. Просто привыкнув уже к толкотне у бортика, к непредсказуемым иногда рикошетам шайбы, к придерживающим друг друга клюшками хоккеистам, играть по-другому уже не можешь. А в этой игре геймплей остался все на том же уровне, что и годдва назад. Все очень быстро, сумбурно, все пасы достигают цели, игроки бьют по воротам из любого положения, зачастую даже не коснувшись шайбы. Все как-то банально и без изюминки – отобрал, обвел, забил, стерильно и пресно.

Не было бы игр от EA, быть ESPN NHL Hockey 2K4 лучшей игрой в жанре. Ведь и управление тут непростое, финтов и различных обманных движений много, графика хороша, есть динамика в игре, но нет в ней реалистичности и какой-то изюминки, которая кардинально выделяла бы эту игру. Так что всем, кому мало NHL 2004, можно посоветовать и героя нынешнего обзора, остальным лучше обратить внимание на ESPN NBA Basketball 2K4, действительно отличную игру из этой серии. В хоккее же EA пока нет равных. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

НАДОЕЛ ОБЫЧНЫЙ ХОККЕЙ?

МИНИ-ИГРЫ ПОМОГУТ ВАМ

Вот чего в этой игре больше, чем в любом другом хоккее, так это всевозможных мини-игр. Ведь иногда надоедают эти стадионы, зрители, судьи, офсайды… И тогда можно попробовать себя в уличном хоккее трое на трое, в забивании буллитов или в разных вариантах настольного хоккея. Зачастую, мини-игры по проводимому в них времени обгоняют основной режим.



ВЕРДИКТ

НЕПЛОХО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

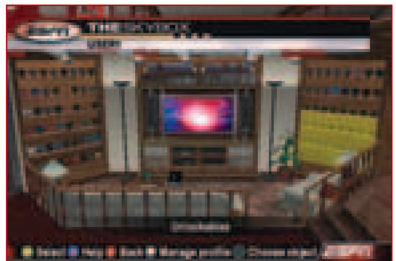
ПЛЮСЫ

Очень хорошая графика, множество мини-игр, доступное управление, разумный уровень сложности.

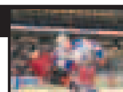
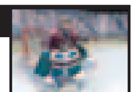
МИНУСЫ

Игровой процесс на уровне спортивных симуляторов двухлетней давности, слишком пресно и нереалистично.

Все же в хоккейных симуляторах EA пока впереди, вариант от Sega был бы лучшим, если бы не было NHL 2004.



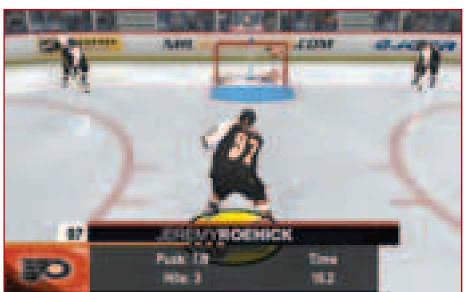
Меню в игре выполнены полностью в 3D.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
NHL 2004 	NHL Rivals 2004 

НЕПЛОХАЯ ИГРА, КРАСИВАЯ, НО НЕ ЛИДЕР ЖАНРА.



Одна из самых сложных мини-игр, попробуйте объехать все фишки за ограниченное время.



Натренировав различные виды ударов, забить гол любому вратарю будет очень легко.



Модели персонажей в игре выполненны на твердую пятерку, так же как и прилегающий стадион. А вот анимация игроков зачастую прихрамывает, безупречно выглядит только сбрасывание.



Кампания из 8 миссий в красивейших уголках Средиземноморья
7 новых реалистичных видов оружия (теперь их - 64), включая российский автомат "Гроза" 9/40
8 новых карт и 5 режимов для мультиплеера
Супербонус: 3 "классические" миссии серии - на новом движке
Звуки оружия записаны студией, работавшей над культовой "Матрицей"
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
ATHENA SWORD™
Минимальные системные требования: Операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP. Процессор Pentium® 800 Mhz, 128 Mb оперативной памяти, видеокарта 32Mb, DirectX® 8.1 или выше. Мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP. Pentium® 1000 Mhz, 256 Mb RAM, Видео 64 Mb, DirectX® 8.1b.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee. тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "НМГ". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved.
UBISOFT

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** sports/racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rainbow Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.thq.com

SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ – ДВА!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Бытует мнение, и мы в редакции его придерживаемся, что любой симулятор гонок на катерах, лыжах или вейкборде предпочтительно сравнивать с серией WaveRace от Nintendo – родоначальницей и королевой в высшей степени приятного нишевого жанра, где время от времени вскипают кое-какие страстишки. Последнюю бурю учинила классная Wakeboarding Unleashed, а чуть раньше воду баламутила вполне себе неплохая Splashdown. И вот относительно недавно акваторию вспенил ее сиквел. Rainbow Studios заслуживает уважения уже потому, что за долгие годы эта команда стала первой, у кого хватило пороху, сил и умения выставить на рынок качественного конкурента WaveRace (во времена 32-битных приставок на что-то подобное решилась только SingleTrac с ее Jet Moto для PSone – да и то их игра сильно уступала WR на N64). Нинтендовский колосс, естественно, устоял, но застолбить свое местечко под солнцем Splashdown удалось; тем более, ценителей жанра совершенно устраивала ситуация, когда им одновременно была доступна и великолепная игра, и просто хорошая. Продолжение точно так же претендует на лавры «просто хорошей игры», которая обязательно заинтересует энтузиастов – особенно сейчас, когда Nintendo не то чтобы торопится заявлять о продолжении линейки WaveRace. Естественно, авторы Rides Gone Wild честно постарались улучшить в продолжении все, что только было можно.

ПИРАТЫ БЕРМУДСКОГО ПАРКА

Вопрос управления опустим сразу же: как и в приквеле, оно отличное. «Водные мотоциклы» (правильное название этого средства передвижения – глиссирующий катер) Sea-Doo четко слушаются рукоятки Dual Shock 2 и готовы лететь вместе с водителем (пилотом? капитаном?) сквозь воду, огонь и медные трубы. Что им, собственно говоря, и предстоит, учитывая нетрадиционный подход создателей к дизайну трасс. «Нетрадиционный» – это еще мягко сказано. Гонять вы будете не у бережка песчаных пляжей с пальмами и ласковым солнышком, как того требует канон, а в полном бедламе водных парков с вышедшими из строя тематическими аттракционами. С фантазией у Rainbow Studios будь здоров, они сюда и аналог «Юрского парка», и «Пиратов Карибского моря» приплели, и еще кучу всего. Первая трасса, к примеру, проходит через Бермудский треугольник – стартовав в солнечной бухточке, вы вдруг проваливаетесь в тартарары, где бушует тайфун, в воду вокруг шлепаются увесистые обломки кораблей и самолетов, а часть пути проходит через пиратский галеон! Всего трасс восемь, и хотя Бермуды впечатляют заметно больше остальных, вы будете но-

БУДЕМ ИСКАТЬ СКЛАД!

СЕКРЕТНЫЙ ИНВЕНТАРЬ

Опция Warehouse позволяет потратить заработанные очки на кучу полезных и бесполезных вещей. Можно открыть новые трассы, гонщиков (всего их 12 человек) и дополнительные модели Sea-Doo, разодеть свою команду в пух и прах, приобрести финальные видеоролики для каждого из персонажей, и так далее. Вашим покупкам ведется счет, напрямую соотносящийся с числом секретов игры. При условии, что вы хотите пройти Rides Gone Wild на 100 %, попотеть придется изрядно.

ВЕРДИКТ

СЛАВНЕНЬКО!



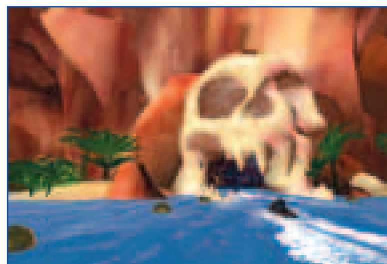
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

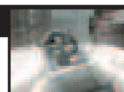
ПЛЮСЫ
С большой выдумкой проложенные трассы, комфортное управление, высокая скорость игры, множество бонусов.

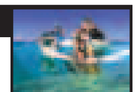
МИНУСЫ
Местами слишком топорное графическое исполнение, совершенно никакие персонажи, продолжительные загрузки.

Пусть WaveRace по-прежнему ничего не угрожает, на PS2 вышло удачное продолжение симпатичного симулятора малых глиссеров.



Грот с такой милой миной – часть «пиратской» трассы.

ХУЖЕ, ЧЕМ Wakeboarding: Unleashed 

ЛУЧШЕ, ЧЕМ Wave Rally 

W:U – ГЛАВНЫЙ КОНКУРЕНТ СЕРИИ SPLASHOWN НА PLAYSTATION 2.



Стадион не балует разнообразием декораций, зато заданий тут хоть отбавляй!



Рассекать по затопленным городским улицам нынче модно – то же самое было в Wakeboarding.



ВВЕРХ-ВНИЗ

НЮАНСЫ ПИЛОТАЖА/НАВИГАЦИИ

Следует упомянуть такие способности ваших подопечных (катера и гонщика), как высокий прыжок и управляемый нырок под воду. Первый незаменим при исполнении балетных па, за которые начисляются желанные очки, а второй часто служит единственным способом избежать прямого столкновения со стремительно приближающейся преградой. Вообще, к подныриванию придется приноравливаться – временное «окошко» для успешного выполнения этого маневра уж очень маленькое.

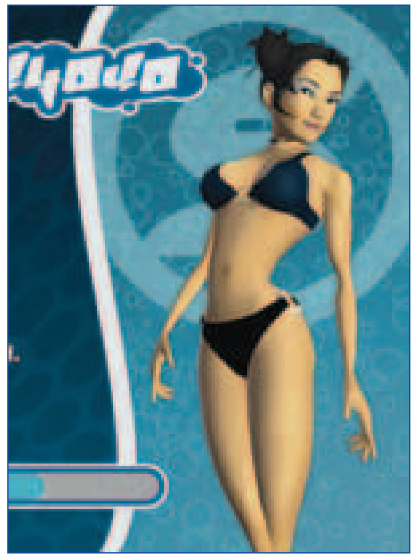
ситься на своем катере по заваленным золотом пещерам, затопленным городским кварталам, путаться под ногами сражающихся гигантских роботов и даже пересечете Северный Полюс, где происходящее станет напоминать скорее бобслей, нежели привычные «водные процедуры». Вдобавок к восьмерке «мировых» (World) уровней предусмотрены двенадцать трасс, проложенных на стадионе, – хотя буйством пейзажа они не отличаются, нетривиальные задачки для гонщиков представляют в изобилии. Сильно переработана система трюков, теперь их аж 75 штук в трех категориях нарастания сложности. Если раньше за пропуск определенного количества буев вам грозила дисквалификация, то отныне при пропуске буйка катер сбрасывает скорость. Performance Meter при этом снижается, а коли он и так был на нуле, то катер останавливается полностью. С какого рожна машина глохнет при пропуске буйка, современная наука ответить не в состоянии. Логики в этом нет никакой, но подстраиваться, воленс-ноленс, приходится.

А ЛИЦО ПРИКРОЕМ ПОДУШКОЙ

Внешне все бедненько, но чистенько. Водичка похожа на водичку, катера – на катера, полигонов маловато, зато ничего не глючит. Волны крупные появились, первый Splashdown еще поругивали из-за их отсутствия. Активно прибегая ко всевозможным пиротехническим эффектам, разработчики местами умело, а местами не очень, скрывают незамысловатость трехмерных моделей катеров, динозавров, самолетов, привидений и всего остального. Облик персонажей отчетливо ужасен, а уж об озвучке и вовсе лучше не вспоминать... Отрадно, что при средненькой графике игра демонстрирует неплохую скорость и стабильную (если не принимать во внимание несколько моментов) частоту кадров, что можно считать какой-никакой, а компенсацией. Приплюсуйте сюда разнообразие режимов (карьерный, несколько тренировочных, включая трюковый, скоростной, фристайл, и соревнования двух игроков), и получается живописная картина, сулящая немало приятных часов любителям поднять волну на юрком глиссере. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

С КАКОГО РОЖНА МАШИНА ГЛОХНЕТ ПРИ ПРОПУСКЕ БУЙКА, СОВРЕМЕННАЯ НАУКА ОТВЕТИТЬ НЕ В СОСТОЯНИИ. ЛОГИКИ В ЭТОМ НЕТ НИКАКОЙ, НО ПОДСТРАИВАТЬСЯ, ВОЛЕНС-НОЛЕНС, ПРИХОДИТСЯ.





Взрывающиеся прямо по курсу галеоны тут как тут!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** snowball.ru™/«1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** NovaLogic ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ritual
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 50 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.4 ГГц, память 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://snowball.ru/delta6

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

МИЛОСЕРДИЕ И ПРАВОСУДИЕ И ПО-АМЕРИКАНСКИ

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

NovaLogic – узкоспециализированная компания, которая подходит к выбранному жанру с особой осторожностью и несомненной любовью. Результат таких стараний налицо – геймеры всякий раз получают новую великолепную историю про американский спецназ, который судьба бросает по свету. На этот раз вам предстоит побывать в Иране и Колумбии.

«Операцию «Картель» нельзя, как сейчас модно говорить, именовать «убийцей» Delta Force Black Hawk Down. Игра рассказывает о продолжении сомалийских событий, произошедших в 1993 году, правда, сюжет об этом не говорит. Десять лет спустя вы возвращаетесь на поле брани и уже готовы к новым сражениям. Одиннадцать абсолютно разных миссий надолго притянут вас к монитору. Levelord, главный дизайнер «Картели», не собирается сдавать свои позиции и продолжает ваять уровни-шедевры. Окружающая героя атмосфера передана необычайно достоверно. Попав в деревню «Харбор», вы заскучаете по бабушке. Оказавшись в несущейся по реке лодке, вы будете вглядываться в мутноватую воду, опасаясь, нет ли там пираний. Нефтяные платформы разовьют у вас водобоязнь, а военный аэродром излечит от клаустрофобии. Интереса ради хочется прыгнуть в «виртуальное море» и плыть подальше от берега, пытаясь выяснить, где все-таки заканчивается локация. Или забраться на самый верх нефтяной скважины и сигануть в воду, а потом с улыбкой на лице слушать, как союзники в панике ищут вас по рации. Продолжительность операций также непредсказуема. Одну миссию проскакиваешь, не успев разглядеть местные достопримечательности. Другую осваиваешь часами, каждый раз подрываясь на шальной ракете или, будучи загнанным в угол, соскальзываешь по стенке от избытка свинца в теле. Особое впечатление произвело задание по обороне блокпоста в течение определенного времени. Уже через пять минут от начала штурма кажется, что ружье вот-вот задымится, а враги все валят и валят. Направления, с которых атакуют наемники, усеиваются бездыханными телами. Жуть.

БЕРЕГИТЕ СЕЙВЫ, СЕЙВОВ БЕРЕГИТЕСЬ

Пройти на одном дыхании «Операцию «Картель» вам не удастся. Все-

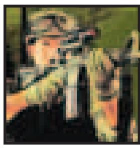
НЕТ НАЦИИ МОГУЩЕСТВЕННЕЙ НА СВЕТЕ

«AMERICAN BOY, УЕДУ С ТОБОЙ»

Создатели игры, американцы, в очередной раз восхвалили свою страну. Пример классического диалога в игре. Спецназовец отыскивает на военном складе напуганного до смерти заложника. Мало того, что ваш герой свободно общается с пленным по-ирански, так и еще своим суровым видом заставляет бедолагу вставать на колени и истерично кричать «Не стреляйте!». А в одной из миссий вам придется, ни много ни мало, спасать от гибели британский отряд SAS.

ВЕРДИКТ

ЖЕСТКИЙ БОЕВИК



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Затягивающая атмосфера, великолепный дизайн ландшафтов, непрерывные перестрелки, доступный интерфейс.

МИНУСЫ

Невозможность исследовать всю территорию уровня, временные «заскоки» у союзников, неуправляемая техника.

Учитывая факт, что «Операция «Картель» – дополнение, малая продолжительности игры не воспринимается как недостаток.

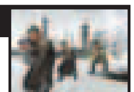


Типичный иранский порт. Судно кишит боевиками.

КОРОЧЕ, ЧЕМ Delta Force Black Hawk Down



ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ Call of Duty



ТО, ЧТО МЫ ЖДАЛИ ЦЕЛЫЙ ГОД. И НЕ ЗРЯ, КАК ОКАЗАЛОСЬ.



По количеству трупов вокруг нетрудно догадаться, что это последняя миссия.



Небольшой баг. Изловчившись, можно запрыгнуть на крышу вертолета прямо из кабины.

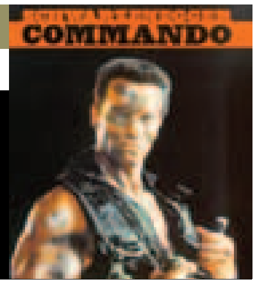


Вы не ошиблись, такой миссии в игре нет. Перед вами – карта из multiplayer'а. Обратите внимание на два нейтральных броневика справа. Техника стала неотъемлемой частью сетевых сражений.

БЕЗЫМЯННЫЙ ВОИН

ХОЧЕШЬ, Я УГАДАЮ, КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?

Суровая правда жизни заставляет различать американских солдат не по имени, а по порядковому номеру. К сожалению, отряд «Дельта» не является исключением. Однако у нас закралось сомнение, не с нынешнего ли губернатора Калифорнии взят образ героя в игре? А что… Спецназовец силен духом, владеет любым оружием, отлично плавает и ныряет. Более того, звуковое сопровождение в последней миссии очень напоминает музыку из убойного боевика Commando.



Я ЗНАЮ, ЧТО ВЫ СДЕЛАЕТЕ ЭТИМ ЛЕТОМ

Видимо, разработчики из NovaLogic по совместительству подрабатывают предсказателями будущего. Все события, которые вам предстоит пережить, на самом деле произойдут лишь спустя несколько месяцев после выхода игры. «Операция «Картель» начинается 26 апреля 2004 года и заканчивается только 24 мая 2005. Похоже, нынешние бойцы в детстве ели мало каши – предыдущее задание в Сомали заняло каких-то 250 дней. Главное, чтобы NovaLogic новую войну не «накаркала». Иран и Колумбия всегда считались странами с повышенной криминальной обстановкой. Наверняка у них есть свои антонио паулы, для которых ничего не свято.

могущий Quick save больше не спасет. Сохраняться можно лишь определенное число раз, в зависимости от протяженности миссии. Правда, в последнем задании разработчики несколько переборщили – трех save'ов явно не хватает, чтобы разбомбить целый город, а затем учинить беспредел в неприступной крепости, где спрятался финальный босс. Вам придется рассчитывать действия заблаговременно. Мне несколько раз приходилось переигрывать уровень, чтобы потом сохраниться в более позднем месте.

НЕ МЫШОНОК, НЕ ЛЯГУШКА, А НЕВЕДОМА ЗВЕРЮШКА»

При всех достоинствах «Операции «Картель», у нее есть один неприятный недостаток, а именно – слабый искусственный интеллект. На среднем уровне сложности игра проходится без особых проблем. Благодаря радару заблудиться на уровне невозможно, и враги, к сожалению, не оказывают должного сопротивления. Одна часть армии неприятеля при первой встрече готова пустить вам пулю в лоб, а другая тупо, словно камикадзе, бежит навстречу без страха и эмоций. Отдельное слово хочется замолвить о солдатах, вооруженных базукой. На нормальной сложности ракетчики, в отличие от своих коллег, ведут себя сносно. Однако на hard эти парни начинают творить чудеса, попадая в вас снарядом с другого конца уровня. Снижаем планку до easy и начинаем плакать от смеха. Ракетчики становятся настолько беспомощными, что взрывают себя сами. Насчет того, чтобы убежать от ранцевого заряда или увернуться от гранат, и говорить не хочется.

MULTIPLAYER

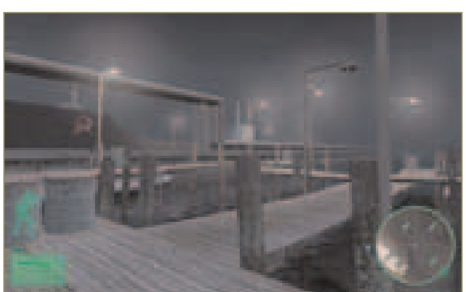
Разработчики сдержали свое обещание и приготовили огромное количество разнообразных карт для многопользовательских сражений. Режимов игры тоже предостаточно. Некоторые из них смотрятся довольно оригинально на рынке бесконечных Assault'ов и Capture the Flag'ов. «Операция «Картель» предлагает такие экзотические забавы, как Team King of the Hill (знаком по прежним сериям «Дельты»), соответствующие названию Search and Destroy и Attack and Defense, а также занятный Flag ball – в общем, тот же «захват флага», но смотрящийся среди пустынь и развалин гораздо солиднее аналогов. Всего вас ждет около тридцати уровней, причем уже сейчас на сайте https://www.novaworld.com/NWCommunities/Exchange/missionList.aspx вы можете пополнить свою коллекцию довольно интересными локациями, созданными руками энтузиастов. Стоит также отметить появление новой нейтральной техники, среди которой, что не удивительно, имеется легендарный «Черный ястреб». Управлять вертолетом, к сожалению, нельзя. Зато разрешается схватить обеими руками стационарный крупнокалиберный пулемет и вершить правосудие сверху. Гигантская машина поднимет вас в воздух, покружит некоторое время и сядет на ближайшую площадку. Жаль, что взрывать технику в multiplayer'е недопустимо.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Когда «Операция «Картель» была анонсирована впервые, мы уже знали, что нас ждет. Разработчики не кормили обещаниями сделать фотореалистичную графику, искоренить пресловутые скрипты или создать убийственную для всех остальных игр ауру. Речь шла о новых приключениях в мире великолепной, проверенной временем игры. Именно это мы получили. Каждая однопользовательская миссия в «Операции «Картель» стоит того, чтобы пройти ее несколько раз. Multiplayer впечатляет своими необъятными возможностями. Может быть, проект NovaLogic вольется свежей кровью в мировое киберспортивное движение. А возможно, спустя месяц-два после выхода игры лишь истинные милитаристы вечерами будут обсуждать, кто и за сколько минут прошел ту или иную миссию. Ясно одно. «Операция «Картель» придется по душе всем геймерам. А вот насколько она зацепит, покажет время. ■



После уничтожения терминала спецназовцам нужно немного поспать…



…ночью предстоит труднейшая операция по спасению заложников на нефтяной станции.



Величественная панорама острова, реалистичная вода, отражающая облака. Игра поражает своей красотой. Разработчики проделали грандиозную работу, модифицировав до неузнаваемости движок Comanche 4.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action/racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Midway ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.midway.com



FREAKY FLYERS

МАРАЗМ КРЕПЧАЛ

ВЕРДИКТ

СВОДИТ С УМА



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

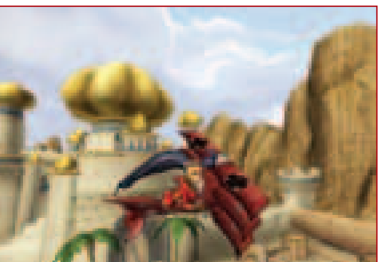
ПЛЮСЫ

Оригинальный дизайн, удобоваримая графика, интересные трассы, разнообразие игровых режимов, безбашенные диалоги.

МИНУСЫ

Игра скромна и не претендует на звание хита. Но интересные возможности, заложенные в концепции, были реализованы на должном уровне.

Очень приятный сюрприз для любителей аркадных гонок. Опять же, гордость за отечественную индустрию и все дела...



На горизонте — Багдад, полет нормальный...

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Судьбе некоторых игр сложно позавидовать. Их концепция изначально отвергает возможность получить на выходе хит – неважно, общепризнанный или же «спящий». Лучшая в мире графика, идеальный геймплей, высокие оценки игровой прессы – все это благополучно не замечается геймерами. Покупаются такие игры исключительно «под настроение», их могут даже искренне полюбить, но никаких фанатских сайтов ждать не стоит. В частности, это относится и к жанру kart racing. Конечно, бывают и исключения – не зря ведь Nintendo позиционировала Mario Kart: Double Dash!! как главный рождественский хит для GameCube. Скромным же проектам вроде Freaky Flyers остается лишь сводить с ума журналистов невозможностью поставить адекватную оценку. Не девять же баллов в самом деле?

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Главная фишка игры – то, что гонять вам придется на самолетах, да еще и по полноценным трехмерным трассам. Свобода действий достаточно велика, но локации смоделированы настолько умело, что вы всегда знаете, куда следует лететь дальше, хотя и срезать углы никто не мешает. Зачем, например, маневрировать среди деревьев, если можно проскочить лес поверху, а затем резко снизиться и проскочить в узкий портал туннеля раньше соперников? Разве что для того, чтобы собрать призы... Ведь Freaky Flyers – гонки с возможностью стрелять по врагам (пулемет и специальные виды оружия), так что не стоит слишком радоваться тому, что все конкуренты остались позади. Часто внимание следует уделять мини-квестам, встречающимся на трассах: где-то надо добыть особый предмет и отнести его куда-то, в других случаях необходимо убить бродящее по локациям существо. Взамен вы получите нечто такое, что может решить исход гонки в вашу пользу.

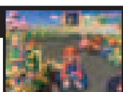
ЙА, ЙА, ШТАНГЕНЦИРКУЛЬ

Вторая особенность игры – дизайн героев. Мультяшные и до невозможности карикатурные, они резко отличаются от симпатичных человечков из Mario или животных Looney Tunes. Нацеленные на аудиторию от 18 лет, они призваны развлечь тех, кто осмысленно смеется над выражением «дас ист фантастиш». Ужимки грудастой немки – зрелище отнюдь не для поклонников Mario Kart. А ведь есть еще карикатурный араб в тюрбане, библиотекарь-шизофреник и колоритный растаман. Сюжетный режим изобилует смешными роликами, а в дополнение к обычным гонкам предлагает и мини-игры вроде «защити форт от атак бандитов-мексиканцев».■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

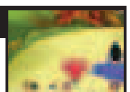
СКРОМНЕЕ, ЧЕМ

Mario Kart: Double Dash



СМЕШНЕЕ, ЧЕМ

Wacky Races



НИЧЕГО ОСОБЕННОГО, НО ПРИЯТНЫЕ МГНОВЕНИЯ ИГРА ПОДАРИТЬ МОЖЕТ.

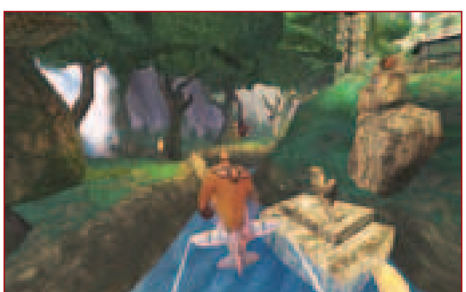
ПРИЕМНЫЙ СЫН

DREAMCAST НАПОМИНАЕТ О СЕБЕ

В оригинале Freaky Flyers должна была когда-то выйти на консоли от Sega. Об этом легко догадаться, ибо игра идеально вписывается в библиотеку Dreamcast (первый абзац статьи можно легко перенести на очень многие вещи из нее) и внешне выглядит совсем как Looney Tunes: Space Race или Wacky Races. Сравнивать же качество графики с современными проектами для PS2 несколько некорректно, ибо концепция игры просто не предполагает использования суперсовременных технологий. Нишевый проект, как ни крути.



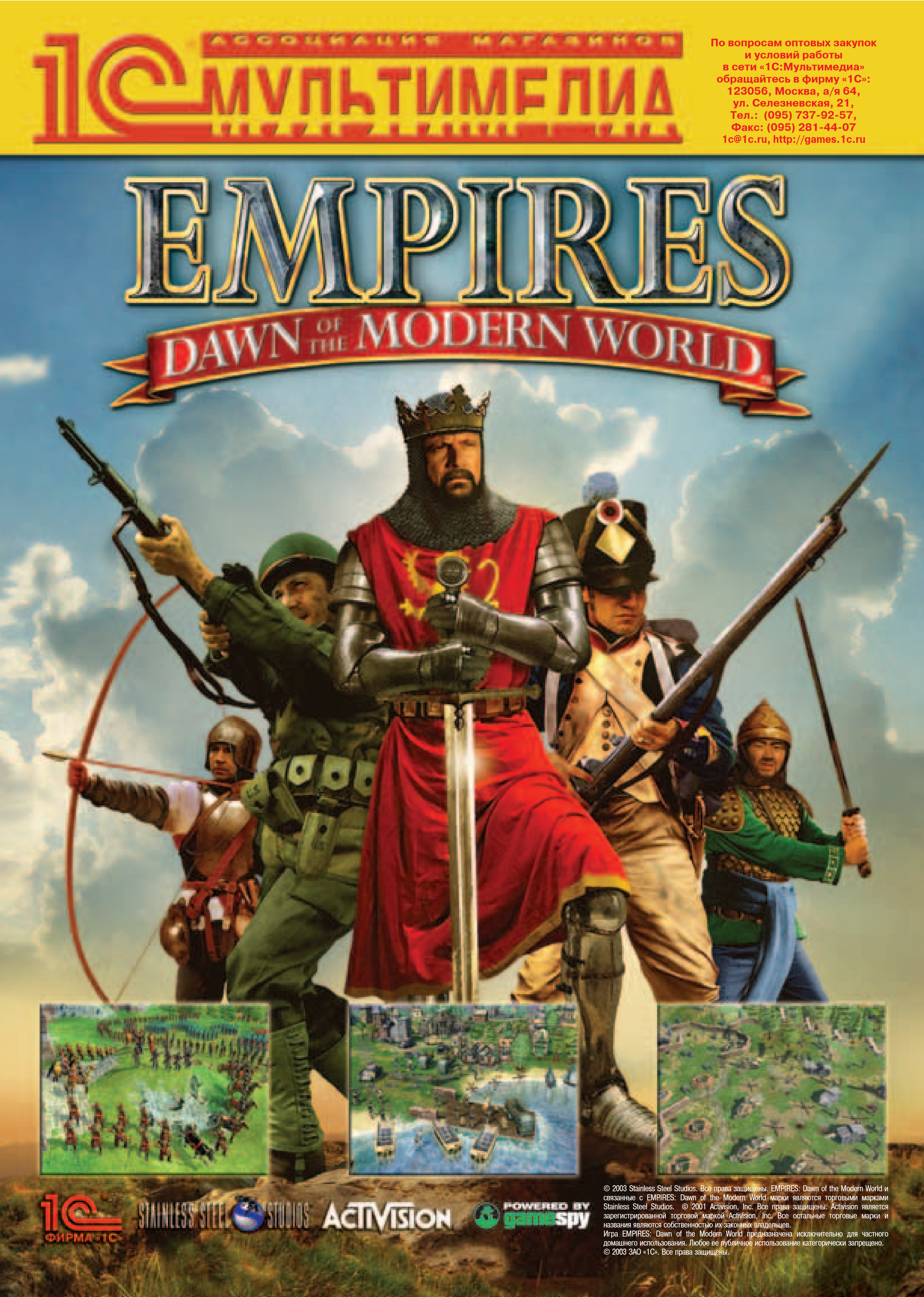
А в чем сила, брат? Думаешь, в деньгах? Нет, сила, брат, она в ньютонах!



Техническое совершенство графики игры – под большим вопросом.



В Японию не ходите, дети, гулять. И летать не летайте. Там живет злая Годзилла.


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
1С ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

ДАЙДЖЕСТ

SIMCITY 3000

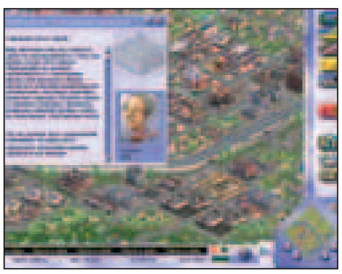


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: SimCity 3000
ЖАНР: strategy/management
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 166 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.softclub.ru

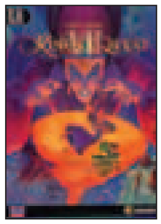
Резюме: Третья серия единственного правильного симулятора масштабного градостроительства.





SimCity 3000 – легендарная стратегическая игра, предоставляющая игрокам возможность попробовать себя в должности мэра живого, дышащего города. В русифицированной версии точно и грамотно переведены все заголовки и меню, все подсказки и советы. Более того, здесь всегда помнят о разнице между дефисом и тире, а четкий шрифт одинаково хорошо выглядит в любых разрешениях. На английском языке остались некоторые названия – похоже, по недосмотру: в те же поля можно ввести и русский текст. Словом, если вы не смогли разобраться в сложных правилах оригинального проекта, такой диск вам решительно необходим. ■

KING'S QUEST 7: НЕВЕСТА ТРОЛЛЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: King's Quest 7: The Princeless Bride
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Sierra
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 75 МГц, 16 Мбайт RAM

http://www.softclub.ru

Резюме: Стародавний квест от молодой и талантливой Sierra начала девяностых.





Перед нами классическая адвенчура, седьмая игра сериала, пользовавшегося огромной популярностью во времена расцвета жанра. На диске от компании «Софт Клаб» записана обновленная версия игры, не только свободная от ошибок первых релизов, но и корректно работающая под всеми современными операционными системами. Локализация выполнена на твердую пятерку: в озвучке приняли участие более десятка профессиональных актеров, шрифты подобраны идеально, английского текста нигде не осталось, а в DVD-боксе вы найдете небольшую брошюру на русском языке, которая поможет в овладении несложными основами игры. ■

ВЕЛИКИЙ ПОБЕГ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Great Escape
ЖАНР: stealth/action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
РАЗРАБОТЧИК: Pivotal Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 933 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.buka.ru/

Резюме: Умный stealth/action о приключениях американских военнопленных в немецких лагерях.





Игра создана по классическому фильму «Великий Побег», который, в свою очередь, основан на реальных событиях времен Второй мировой. Под ваше начало попадают несколько американских летчиков, готовых на все, лишь бы бежать из ненавистной Германии. Русская версия кажется нам очень достойной: шрифты отлично гармонируют с общим настроением игры, текст при должной литературности не страдает от стилистических или грамматических ошибок. Особенное впечатление на нас произвело качество записи звука в видеороликах: русские голоса отлично сочетались с музыкой войны – грохотом взрывов и стрекотом пулеметов. ■

СЕМЬ КОРОЛЕВСТВ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Seven Kingdoms
ЖАНР:
strategy
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Phoenix Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 60 МГц, 16 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

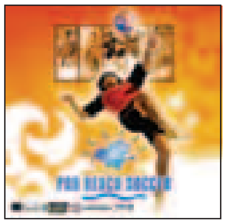
Резюме: Симулятор народа, «Цивилизация» в реальном времени и просто недооцененный в свое время проект.





Однажды на свет появилась игра, впервые смешавшая в себе глубину Civilisation с быстротечностью Command & Conquer. И было ей имя Seven Kingdoms, и была она хороша. Вышедшая в наши дни локализация смотрится не лучшим образом. Большая часть озвучки осталась прежней – каждый народ говорит на своем языке, что хорошо и правильно. Все тексты были переведены на русский, но в сообщениях попадались «лишние» слова, а взгляд часто приходилось задерживать на трудноразличимых буквах неуместного шрифта. В скромных разрешениях, используемых игрой, нужно приложить немалые усилия, чтобы только отличить «н» от «п». ■

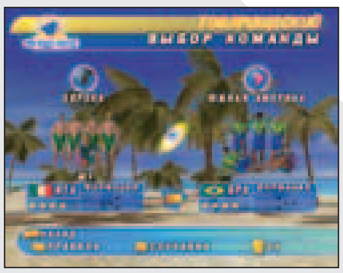
PRO BEACH SOCCER



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Pro Beach Soccer
ЖАНР:
sports
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Wanadoo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

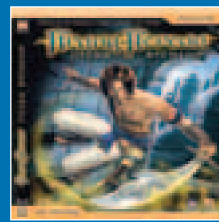
Резюме: Серьезность знакомого нам футбола плюс очарование пляжных видов спорта.

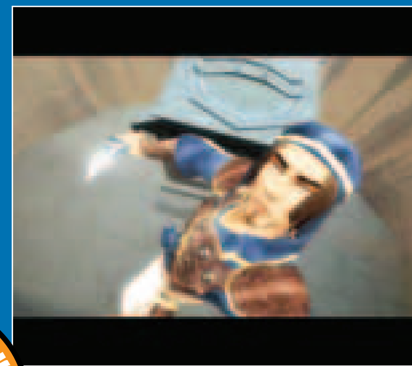




Придавая оригинальности обычному футбольному симулятору, разработчики Pro Beach Soccer переносят поле на знойный пляж и заставляют персонажей выделывать финты, покорившиеся только лучшим игрокам мира. К сожалению, нам трудно порекомендовать русифицированную версию игры любителям футбола. Локализаторы отлично подобрали шрифты, но исковеркали большинство французских фамилий и неверно перевели некоторые термины, в частности английский «corner», ставший почему-то «углом», а не «угловым». Неудачен и комментатор, на протяжении всего матча бесцветным голосом повторяющий одни и те же скучные реплики. ■

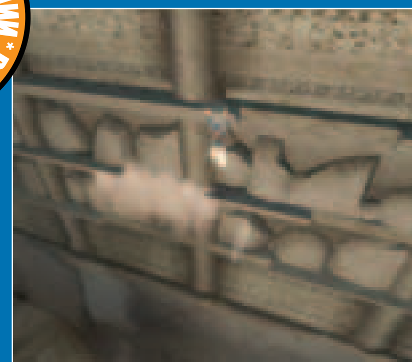
ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Prince of Persia: The Sands of Time
ЖАНР:
action/adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Акелла
РАЗРАБОТЧИК:
Ubi Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



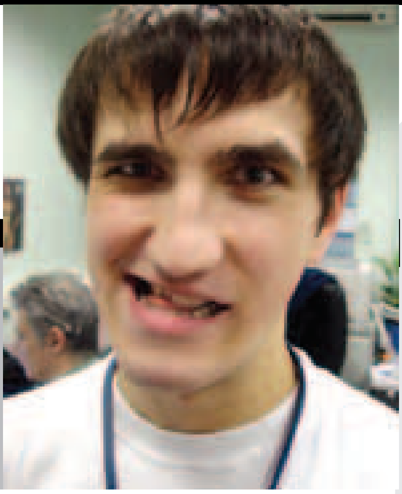
http://www.akella.com/

Резюме: Выдающееся перерождение легендарной адвенчуры и просто один из лучших проектов прошлого года.



Многие игровые издания назвали нового «Принца Персии» если не игрой года, то хотя бы одним из проектов первой десятки. И действительно, отличная графика и превосходная анимация удачно дополняют классический сюжет про юного принца, беспечного султана, прекрасную принцессу и коварного визиря. Отечественная версия встречает игрока уютно оформленным меню, но по какой-то неизвестной причине не позволяет использовать русские буквы в названиях профилей. При ближайшем рассмотрении оказывается, что все ключевые файлы русской версии лежат на первом диске в каталоге rus и, похоже, просто заменяют своих англоязычных товарищей. Несмотря на такой необычный подход, локализация получилась неплохой: видеоролики встречают закадровым переводом, шрифт используется уместный, а голос королевича почти так же приятен, как и в оригинальной версии. Немного портит впечатление лишь не совсем удачный перевод текста, иногда «радующий» фразами типа «используйте движение, чтобы управлять принцем». Ну а кроме собственно «Песков Времени», на двух дисках вы найдете каталог игр, выпущенных на русском языке компанией «Акелла», и базу данных по проектам, которые можно заказать на сайте онлайн-магазина www.cdgames.ru. ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Попробуйте представить себе мешок, набитый банкнотами на сумму в 600 тысяч долларов. Столько и во сне не приснится. Именно такое добро попало в руки одному американцу, решившему организовать грандиозный турнир для геймеров со всего мира. Результат – тысячи баксов, сомнительно потраченных на перелет сотнями игроков, и грандиозный скандал. Далее читайте: Cyber X Gaming – разбор по всем статьям. Также в номере: интервью с Cooller'ом, изменение в балансе Counter-Strike и результаты NPCL Open Series 2004.

CYBER X GAMING – НЕДОРАЗУМЕНИЕ СТОИМОСТЬЮ В $600000

8-11 января в Лас-Вегасе (США) состоялся крупнейший в истории киберспорта (по заявленному денежному фонду) чемпионат Cyber X Gaming (далее CXG). Сумма обещанных призовых была настолько высока, что только отпугивала игроков. Свыше полумиллиона долларов – не шутки, и вероятность нарваться на разочарование была велика. Все же около сотни сильнейших геймеров рискнули посетить CXG, «клюнув» на убедительную рекламную кампанию мероприятия. В турнире по Quake III Arena 1x1 участвовали россияне Cooller и b100.Death. Про эту номинацию и пойдет речь далее. Рассказ записан со слов очевидцев.

Регистрация дуэлянтов началась по расписанию – в 9.30 утра. Первые поединки должны были стартовать в 12.00. Придя в положенное время, участники узнали о неприятном факте. Мониторы были жидкокристаллическими, некомфортными для игры. Администрация пообещала исправить ошибку и перенесла начало на 13.00. Однако в назначенный час ничего не изменилось. Для решения проблемы требовалось еще некоторое время, а именно – до 17.00. В результате все затянулось до полвторого ночи. Игроки слонялись без дела и, в конце концов, пошли спать.

На следующий день было проведено большинство запланированных матчей. Cooller в первом раунде плей-офф с трудом выиграл у ZeRo4 (5-4 на ztn3tourney1, 14-15 на pro-q3tourney4, 13-1 на pro-q3tourney7). А вот b100.Death сразу же не справился с Daler'ом. В сетке проигравших екатеринбуржец уступил ZeRo4, после чего превратился из участника в зрителя.

В финале виннеров Cooller встретился с венесуэльцем Elpajuo (одним из лучших мастеров ProMode) и выиграл с небольшим преимуществом (21-1 на ztn3tourney1, 7-15 на pro-q3dm6, 11-5 на pro-q3tourney7). После этого начались неприятности. В самый ответственный момент поединка ZeRo4 и Elpajuo (победитель этой пары боролся бы с Cooller'ом за главный приз) оборвалась связь между компьютерами – «упала» сеть. Спустя еще несколько минут выключилось электричество. Директор CXG сообщил игрокам, что аренда помещения истекла, и турнир завершен. Финалисты были шокирова-

РЕЗУЛЬТАТЫ CYBER X GAMING

Unreal Tournament 2003 1x1:
1 место – Lauke (Голландия) – $12000;
2 место – Lotus (США) – $5000;
3 место – Stryfe (США) – $2500.

Warcraft III: TFT 1x1:
1 место – 4K.Grubby (Голландия, раса Орда) – $10000;
2 место – rS.Wizard (США, Ночные Эльфы) – $6000;
3 место – SK.Insomnia (Болгария, Альянс) – $4000.

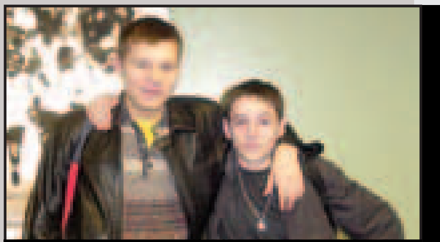
Демо-записи и риплеи наиболее интересных боев ищите на диске к журналу.



Всех участников турнира встречала милая, пусть и не настоящая «Статуя Свободы».



Лучший в мире игрок в ProMode, Elpajuo, доказал, что не менее силен и в классической Quake III Arena.



b100.Death в обнимку с Cooller'ом – фото по прибытии в Лас-Вегас.



Возможно, эти девушки у выставочного стенда стали для игроков единственным приятным впечатлением от CXG.

ны услышанным. После чего посовещались и разделили между собой призовой фонд в 20 тысяч долларов таким образом: Cooller'у досталось $5000, ZeRo4 и Elpajuo – по $2500. Наличные деньги, правда, никто не увидел. Организаторы свято заверили, что все причитающиеся суммы будут отправлены на соответствующие счета в банке через две недели после турнира. На момент сдачи статьи никаких радостных новостей от игроков не поступало. Об остальных номинациях Cyber X Gaming читайте более кратко.

Counter-Strike. Турнир с призовым фондом в $159000 был отменен из-за возникших неведомо откуда проблем с сетью и настройкой серверов с использованием Steam. Организаторы CXG обвинили в случившемся Valve, создавшую Steam. Позднее представители компании, разработавшей Half-Life, опровергли возможность каких-либо проблем с их детищем. Где кроется правда, мы уже не узнаем. Всем приезжим CS-командам директор CXG гарантировал компенсацию потраченных средств. Однако сами игроки сказали, что через несколько часов «обещание» восполнить все» усохло до частичного возмещения платы за гостиницу. Куда более интересная история произошла со злосчастными $159000. В качестве «бонуса» было проведено семь показательных матчей между сильнейшими, по мнению организаторов, кланами. На кон было поставлено $70000. Они достались следующим командам (по $10000 на клан): Mouz, 4Kings, NoA, Team64, iFate, Mibr, DSky.

С **Call of Duty** произошла история, похожая на турнир по Q3. Всех игроков разогнали, погасив в помещении свет. Клан zfz, пробившийся в суперфинал, «получил» $7000. Еще трем командам (Rival, UNR и SMF) «выдали» по $6800.

Турнир по **Return to Castle Wolfenstein** был отменен из-за нехватки времени и ресурсов на организацию, а состязания по **America's Army: Operations** не состоялись по причине малого количества участников. С грехом пополам удалось завершить игры лишь в двух дисциплинах. ■

Звезды киберспорта: Cooller

Вы могли видеть этого парня в рекламе компьютерного оборудования, по телевидению – в сюжете о видеоиграх, а также на первых строчках в табеле о рангах почти всех киберспортивных состязаний последних полутора лет. Сегодня вам предстоит познакомиться с этим героем. Встречайте: Cooller, давший эксклюзивное интервью «Стране Игр» по возвращении из США с турнира Cyber X Gaming.

«Страна Игр»: Привет. Расскажи немного о себе.

Cooller: Меня зовут Антон Синьгов или Cooller, Мне 17 лет. Живу в Москве, хотя родом из Питера. Учусь в Академии Экономической Безопасности РФ и играю в компьютерные игры.

«СИ»: Каким образом ты попал в киберспорт?

Cooller: Я начал увлекаться сетевыми играми давно, в 1998-ом году. Тогда в моде был Quake 2. Я и не рассчитывал так плотно заниматься тем, что делаю сейчас. Для развлечения поигрывал раз в неделю с друзьями. По завершении крупного всероссийского Q2 турнира Quadrenalin я попробовал Quake III Arena. Как раз неподалеку от дома открылся уютный компьютерный клуб Shaitan. Я зачастил туда. В клубе была «своя» команда, и я часто играл с теми ребятами. Со временем я дорос до уровня остальных и был принят в «тусовку». Это дало мне возможность бесплатно пользоваться клубным компьютером. С этого момента началась моя карьера. Позднее я узнал про регулярные соревнования и был удивлен, что киберспортивное движение активно развивается. Однажды я сам решился посетить крупный турнир Mirrors Duel Cup. Присутствовали все лучшие дуэлянты России. Уже после жеребьевки друзья «порадовали» меня – в первом туре моим соперником был Die Hard, победитель крупного чемпионата по Quake III Test. В общем, по-настоящему сложный противник. Морально настроившись на пораже-



Cooller на QLAN в Швеции, где состоялся его первый международный триумф.

Virtus.Pro – седьмая победа подряд

Как упоминалось в прошлом выпуске «Киберспорта», московский CS-клан Virtus.Pro лишился трех ключевых игроков (Antikiller, Megion, Patrick). Несмотря на это, и в новом составе (Sally, F_1N, Lex, Groove, Flatronic) «виртусы» одержали очередную победу на крупном турнире. Команда ForZe[A], куда подались «беженцы», заняла на соревнованиях третье место. Финальные результаты NPCL Open Series 2004:

1 место – Virtus.Pro – 40000 рублей;
2 место – Vika Web – 20000 рублей;
3 место – ForZe[A] – 10000 рублей.

В рамках чемпионата разыгрывалась еще одна номинация, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:

1 место – vWeb.Deadman – 20000 рублей;
2 место – Zaratustra – 10000 рублей;
3 место – m5.Silence – 5000 рублей.

Огромное количество риплеев и демо-записей ищите на диске к журналу.

ние, я, тем не менее, решил не сдаваться без боя и победил. Я почувствовал, что смогу достичь успеха в киберспорте. Если честно, на победу в Mirrors Duel Cup я не рассчитывал. Однако еще нескольких «отцов» (например, Mug-Why'я) мне одолеть удалось. Спустя полгода я принял участие в питерском турнире в клубе Nordic и занял четвертое место. Был очень доволен. Меня стали опасаться и уважать, это для меня многое значило. Начались регулярные тренировки. Я избрал самый простой метод – выделял в своих действиях ошибки и работал над ними, старался добиться максимальных результатов.

«СИ»: Первая большая победа?
Cooller: Навскидку не скажу. Это было давно, и все смешалось в голове. Четко помню, как выиграл на пару с Lord'ом кубок Panavto. Нам достался мотороллер Yamaha.

«СИ»: Самая интересная битва?
Cooller: На турнирах у меня всегда есть интересные дуэли. Обычно это финал. Ради таких матчей я играю. Люблю получать адреналин и попадать в ситуацию, когда все зависит от меня одного.

«СИ»: Какой чемпионат тебе запомнился больше всего?
Cooller: Все памятно. Плохих турниров не бывает, это не такое уж легкое дело – проводить соревнования. Нельзя плохо говорить об усилиях и труде организаторов. Но все-таки самые яркие впечатления остались от Electronic Sports World Cup во Франции. Хороший чемпионат, мягкая погода, вежливые соперники и красивая победа. Правда, мы умудрились проспать самолет (улыбается).

«СИ»: Как относятся к твоему увлечению родители? Изменилось ли их мнение со временем?
Cooller: Сказать, что мнение изменилось, я думаю, нельзя. Как говорится, делай что хочешь, но главное – учись и процветай. Моя мама всегда была против компьютера, несмотря на мои выступления на турнирах. Ей по душе только то, что я по миру поездил. А отец всегда рад за меня и помогает, как может.

«СИ»: Почему ты не участвовал на WCG Russian Preliminary в номинации Unreal Tournament 2003? У тебя были бы неплохие шансы заработать путевку в Корею. Ведь ты опередил всех на турнире по Kreed в августе 2003?



Дома у Cooller'а вся стенка увешана выигранными кубками и грамотами.

Cooller: Между прочим, я начал играть в UT2003 после ее выхода. Мне было не с кем тренироваться. Турниров по Q3 проводилось очень много. Мне пришлось выбирать, и я предпочел «Кваку». Вряд ли я победил бы дуэлянтов, прежде специализировавшихся на Unreal Tournament, – у них заведомо было преимущество. Игры-то похожие. С Kreed дело обстояло по-другому. Участники были в равных условиях, и все зависело от адаптации к новинке.

«СИ»: В последнее время победителям турниров часто достаются призы гораздо скромнее изначально обещанных. Что ты думаешь о «кидалове» в киберспорте?

Cooller: Происходит кража денег самими организаторами. В моей карьере было много слухов о невыплате денег, но меня это, слава богу, пока обходило стороной. Единственное, что мне очень не понравилось, этот случай на Cyber X Gaming в США, когда призовой фонд поделили на троих. Ведь у меня было огромное преимущество.

«СИ»: Расскажи о том, как ты попал в рекламу компьютерной техники?
Cooller: Эта история останется при мне. И цифры тоже.

«СИ»: За что ты любишь Quake III Arena?
Cooller: Нравится то, что могу идеально реализовать свои мысли, тактику. К тому же в игре правильная физика, высокий темп. Великолепное оружие и передвижения.



Мышь в ладони, клавиатура на коленях – стиль игры Cooller'а.

«СИ»: Твоя любимая карта?
Cooller: Все время по-разному. После соревнований в Америке – pro-q3tourney7 (смеется).

«СИ»: В каких странах ты побывал и сколько заработал за свою карьеру?
Cooller: Посетил Южную Корею, Китай, Швецию, Францию, Швейцарию, США. Заработки, хм. На турнирах в России около $10000. Первое место на WCG Russian Preliminary в 2002 и 2003 годах, а также победа в кубках: Panavto, «Страна Игр», Kreed, ASUS Spring, ASUS Winter, ASUS Summer и более мелких. На зарубежных соревнованиях: QLAN (Швеция) – 1500 долларов, ESWC 2003 (Франция) – 4000 долларов, Wipeout LAN (Швейцария) – 2000 евро, Cyber X Gaming (США) – 10000 долларов.

«СИ»: Твои планы на будущее? Ожидаешь выхода Unreal Tournament 2004 или Doom 3?
Cooller: Пока точно не знаю, буду ли вообще играть.

«СИ»: Какой, по-твоему, должна быть идеальная команда?
Cooller: Нужны четыре энтузиаста, которые метко стреляют и «видят» игру. У всех должно быть боевое отношение к тренировкам и соревнованиям. Каждый должен уметь признавать свои ошибки и стремиться их исправлять. Также необходимо справляться с нервами в напряженные моменты. Ну и самое главное – стремление.

«СИ»: Почему игроки так часто меняют кланы?
Cooller: Каждый человек пытается добиться для себя лучшего. Когда поступает приглашение в более сильную команду с более благоприятными условиями, не удивительно, что игрок дает согласие. Бывшие партнеры считают, что их бросили и обижаются. Хотя бывают кланы с хорошими внутренними отношениями, и никакие заманчивые предложения не смогут их сломать.

«СИ»: Каким ты видишь будущее киберспорта?
Cooller: Раньше все было гораздо интереснее. Я думаю, что через год на киберспорте начнут делать деньги. Будет много «кидалова», как на турнирах, так и в командах. Игроки приходят – игроки уходят...

Серьезные изменения в балансе Counter-Strike

15 января Valve выпустила обновление Steam, программы для скачивания дополнений и обновлений Half-Life через Интернет. Изменения в последней версии направлены на улучшения баланса Counter-Strike (работает только с патчем 1.6) на de сценариях:

- таймер раунда останавливается после закладки террористом бомбы;
- контры (терроры на cs сценариях) зарабатывают по $3250 при взятии раунда независимо от способа выигрыша (разминирование бомбы, истечение времени, убийство всех врагов);
- терроры не получают деньги, если остаются живы по истечении времени, то есть намеренно прячась для сохранения оружия;
- терроры зарабатывают по $800 каждый, успев заложить бомбу, но проиграв раунд;
- исправлена ошибка, делавшая игрока невидимым при подборе щита после броска гранаты.

Valve также обещает, что с помощью Steam можно будет приобрести дистрибутив Half-Life 2 на две недели раньше продажи игры в магазинах.

КИБЕРТУРНИРЫ 21-29 ФЕВРАЛЯ

ТУРНИР ПО WARCRAFT III ПО ИНТЕРНЕТУ (HTTP://WWW.BATTLE.NET)

21 февраля 2004 года;
Интернет.

Призовой фонд: $2000 (первое место – $500, второе – $250, третье-четвертое места – по $125, пятое-восьмое – по $75, девятое-шестнадцатое – по $50);
Правила: дуэли, версия Warcraft III: The Frozen Throne 1.14b;
Система: Single Elimination;
Карты на турнире (по раундам): Turtle Rock, Lost Temple, The Two Rivers, Twisted Meadows, Gnoll Wood;
Регистрация: производится на сайте http://www.mrfixitonline.com/war3home.asp. Участие бесплатное. Начало турнира в 8.00 в Battle.Net (сервер Azeroth).

ТУРНИР ПО WARCRAFT III В МОСКВЕ (КЛУБ FLASHBACK)

27-29 февраля 2004 года;
Москва, клуб Flashback (ул. Керченская, д. 1б, метро Профсоюзная или Каховская, тел. 775-91-23);

Компьютеры: 60 штук P4 2.4 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта ATI Radeon 9600 Pro;
Призовой фонд: $1100 наличными и $900 железом (первое место – $300 и видеокарта ASUS ATI 9800XT, второе – $350 и видеокарта ASUS ATI 9600XT, третье – $200 и видеокарта ASUS ATI 9600XT, четвертое – $150, пятое-шестое места – по $50);
Правила: дуэли, версия Warcraft III: The Frozen Throne 1.14b;
Система: Double Elimination;
Карты на турнире: Plunder Isle, The Two Rivers, Lost Temple, Twisted Meadows, Turtle Rock;
Регистрация: Взнос за участие 250 рублей с человека. Предварительная регистрация участников производится с 30 января по электронной почте dima@cyberfight.ru.

ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В МОСКВЕ (КЛУБ FLASHBACK)

27-29 февраля 2004 года;
Москва, клуб Flashback;

Призовой фонд: $500 наличными и $500 железом (первое место – $100 и видеокарта ASUS ATI 9800XT, второе – $150, третье – $100, четвертое – $70, пятое-шестое места – по $40);
Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;
Система: Double Elimination;
Карты на турнире: pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1;
Регистрация: Взнос за участие 250 рублей с человека. Предварительная регистрация участников производится с 30 января по электронной почте dima@cyberfight.ru.

ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE В МОСКВЕ (КЛУБ FLASHBACK)

28-29 февраля 2004 года;
Москва, клуб Flashback;

Призовой фонд: $3000 наличными и $2000 железом (первое место – $1000 и 5 видеокарт ASUS ATI 9600XT, второе – $600 и 5 видеокарт ASUS ATI 9600XT, третье – $600, четвертое – $400, пятое-шестое места – по $200);
Правила: версия Counter-Strike 1.6 (5x5);
Система: Double Elimination;
Карты на турнире: de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_clan_mill, de_train;
Регистрация: Взнос за участие 1500 рублей с команды. Предварительная регистрация участников производится с 30 января по электронной почте dima@cyberfight.ru.

ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В ХАРЬКОВЕ (КЛУБ «НЕЙТРАЛЬ»)

29 февраля 2004 года;
Украина, Харьков, клуб «Нейтраль» (пр. Людвига Свободы, д. 52а);

Призовой фонд: 900 гривен (приблизительно $170). Первое место – 500 гривен, второе 250 гривен, третье – 150 гривен;
Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;
Система: Double Elimination;
Карты на турнире: q3tourney2, pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1;
Регистрация: Взнос за участие 15 гривен с человека. Все вопросы задавайте по электронной почте asd_club@ua.fm.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с турнира «Arbalet CUP: СНГ», результаты M19 Online Cup Q3 4x4, обзор новых карт для Quake III Arena и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СПАМЕРЫ ЗАПУСТИЛИ СОБСТВЕННЫЙ ВИРУС

Bagle (или Beagle) прошелся ураганом по Азии, Европе и США (всего поражено около девяти десятков стран). Очередной червь создан на основе Sobig – топового вируса прошлого года. Особенность новой заразы не столько в способности собирать миллионы адресов электронной почты, сколько в превращении зараженных компьютеров в удобные спамерские сервера с дистанционным управлением.

Самое интересное, что защититься от «Бигля» несложно. Зараженное письмо легко опознается по слову «Hi» в поле «Тема:» и присоединенному исполняемому файлу (расширение .exe). Просто удалите такое послание, не открывая его, и проблема решена!..

НЕ ПОВЕЗЛО С ИМЕНЕМ

Майк Роуи (Mike Rawe), семнадцатилетний веб-дизайнер из Канады, на счету которого всего 7 сайтов, оказался очередной жертвой борьбы с киберсквоттерами. Не прошло и полугода с момента, как он открыл сайт http://www.mikerowesoft.com, а ему уже позвонили канадские адвокаты Майкрософта и предложили немедленно «сдать» домен. Мол, на слух сайт Майка полностью совпадает со звучанием корпоративного сайта и пользователи могут ошибиться.

На замечание Майка, что сайт стоил ему немалого труда и безвозмездно он его не отдаст, адвокаты немедленно предложили компенсацию в... $10 (стоимость регистрации домена). Майк решил бороться до конца и постарался предать «наезд» Майкрософта максимальной гласности. История попала в местные СМИ, а уже 20 января о неравном поединке рассказывала CNN. В итоге поддержка общественности оказалась столь сильной (по 250 тысяч посетителей в день), что сайт рухнул, и его пришлось перенести на более мощный хостинг.

Перспектива дела достаточно туманна, и сегодня Майк собирает деньги на адвоката в надежде отстоять «именной» домен.

У GOOGLE ПОЯВИЛСЯ НЕПРИЛИЧНЫЙ РОДСТВЕННИК

С 20 января в Интернете стартовал новый поисковый ресурс – Booble.com (http://www. booble.com). Этот «поисковик» является своеобразной «порно пародией» на самый популярный сервис по поиску информации – Google (http://www. google.com.ru).

Правда, в отличие от именитого Google, Booble пока ищет лишь ссылки по ключевым словам, но не позволяет осуществлять поиск по изображениям, новостям, каталогам и конференциям. Разработчики Booble предупреждают, что их сервис предназначен только для совершеннолетних. При этом подчеркивается, что поисковый «движок» Booble уникален – разработчики не использовали ни один из известных аналогов. «Оригинальность», по всей видимости, заключается исключительно в избирательности поисковика, многие «нормальные» ключевые слова не дают ни одной ссылки.

Тестирование данного поискового ресурса позволяет сделать вывод, что пока он весьма далек от совершенства, – заключает web-издание MIGNews (http://www.mignews.com).

НАСЕЛЕНИЕ СЕТИ НЕУДЕРЖИМО РАСТЕТ

По данным исследования аналитиков из Ipsos Insight (http:// www.ipsos-na.com/news/pressrelease.cfm?id=2024), в 2003 году число пользователей Интернета в мире выросло на 7%. Это самый значительный прирост за последние годы. Он достигнут, в первую очередь, за счет Германии (40%), городов Китая и Японии (37-38%), а также Южной Кореи (32%). Сравнительно быстрые темпы роста (25%) продемонстрировала и «городская» Россия, оставив позади Францию (14%) и Великобританию (8%).

США остаются крупнейшим «коллективным пользователем» Интернета, на долю американцев приходится 40% всего населения Сети. Но при этом в 2003 году количество интернетчиков там неожиданно уменьшилось (на 6%), что объясняется достижением «потолка» в охвате населения Интернетом. Уже 78% взрослого населения США пользуются Сетью, так что цифрам расти просто некуда. По этому показателю наравне с США держатся канадцы (71% взрослого населения). В пер-

FREEWARE DOWNLOAD

ZERO POPUP 7.90

http://www.tooto.com/ZeroPopup.exe

Умная программа предотвратит запуск вредных скриптов и ActiveX, «отрежет» баннеры, pop-up'ы, почистит кэш и cookies, запомнит пароли. Также автоматически заполнит формы и, по словам разработчика, ускорит доступ в Сеть. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 130 Кбайт
10

«НЕ КУРИ»

http://www.kizax1.narod.ru/NeKuri.rar

Утилита избавит от курения методами нейролингвистического программирования. По данным автора, «программу испробовали уже 15 человек, 10 теперь вообще не курят, трое не выдержали и 2 часов, двое продержались один день...» ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 278 Кбайт
10

MP3 CAT 1.17

http://files.tellini.info/MP3Cat.exe

База данных для большой коллекции mp3-файлов. Простая навигация, выборка, поиск, редактирование и добавление тегов, поиск дублирующих файлов, предусмотрен экспорт базы в один из форматов: WinAmp playlist, txt, html ,csv. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1900 Кбайт
8

ИГРЫ ПОПАЛИ В ДЕСЯТКУ

По данным World Internet Project (http://www.worldinternetproject.net) всего лишь 5% интернетчиков имеет опыт сетевой жизни менее 1 года, еще 10% – от года до двух, а вот оставшиеся 85% больны Сетью уже много лет. Из них 30% – от четырех до шести, настоящих же ветеранов, то есть тех, кто пользуется Интернетом свыше шести лет, насчитывается больше 27%.

Самые популярные занятия – переписка и общение (88%), серфинг (76%), чтение новостей (52%). В десятку любимых дел входят и игры, они на почетном девятом месте (26%).

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Средний пользователь проводит в Интернете по 12 часов в неделю, но при этом предпочтение онлайновым играм отдают всего 3-4% пользователей.

...Средняя цена легкового автомобиля в США достигла $30000, что на 5% выше, чем год назад. Но из-за скидок покупатели реально платят за автомобиль около $26000.

...75% онлайновых покупок в США укладывается в диапазон $15-$175.

...В 2003 году европейцы легально купили в Интернете уже более 3 миллионов песен.

...Несмотря на реальную угрозу судебного преследования около 12% пользователей США продолжают скачивать музыкальные файлы в нелегальных пиринговых сетях.

...В целях борьбы с фальшивомонетчиками пользователи новых версий Photoshop и Paintshop Pro больше не смогут открывать изображения многих мировых валют.

...Современное коммерческое программное обеспечение достигло уровня в примерно один дефект на 2000 строк кода. Между тем лучшие образцы ПО с открытым кодом, например, сетевые компоненты Linux, обеспечивают в 5 раз лучшее качество (т.е. менее 0,2 дефекта на тот же объем кода).

...В январе 2004 года из 46 миллионов веб-сайтов Интернета 31 миллион использовали бесплатное серверное ПО

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

«Наш выбор» мини-игр на этот раз весьма разносторонен. Но даже в аркадах придется шевелить мозгами. А уж в «мышиной» головоломке просто никаких нервов не хватит…

NEED FOR KILL

http://www.3dpower.org/download.php?file=nfk060.zip



Quake 3 Arena в полном 2D! Летом 2002 года NFK стал победителем нашего «Конкурса любительских игр», причем находясь еще на стадии бета-теста. Сегодня это более чем зрелый проект с полноценным мультиплеером, ботами, трикс-аренами, серверами, турнирами и LAN-вечеринками. ■

CYBER MICE PARTY

http://www.neodelight.com/neodelight/games/cybermice/cmtrial.swf



Игра-головоломка, но не статическая, а динамическая. Требуется уберечь заданное число кибер-мышек от попадания в смертельные ловушки, сооружая на их пути преграды из подручных средств. С каждым уровнем минимальный порог спасенных растет, а времени раз от разу дается все меньше. ■

MORHUHN 3

ftp://ftp.vtv.kiev.ua/pub/win95/moorhuhn/setup_moorhuhn3dl_de.exe



Третья часть обожаемой всеми, кто проводит полжизни в офисе, аркады. Внесено немало изменений – новые типы монстриков, правила получения патронов, виды оружия. Не обольщайтесь внешней незатейливостью Morhuhn – в игре полно секретов и квестов (особенно в полной версии). ■

FREEWARE DOWNLOAD

STARDOCK 1.0 RC1

http://files.tellini.info/MP3Cat.exe

Попробуйте превратить system tray Windows в аналогичную «примочку» из Mac OS (операционки Макинтошей). Думается, вам понравятся по-новому организованное рабочее пространство, стрелочные часы и увеличивающиеся иконки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1900 Кбайт

8

DOWNLOAD EXPRESS 1.5

ftp://ftp.agt.net/pub/simtelnet/win95/webbrow1/desetup.exe

Удобный, неприхотливый, быстрый менеджер закачек. Сделан как plug'in для IE, значительно расширяющий возможности браузера: организует многопоточную загрузку, регулирует скорость, допускает приостановку и докачку файла. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 415 Кбайт

8

вой пятерке находятся также Южная Корея (70%), Япония (65%) и Германия (60%). Про Россию авторы обзора лишь упомянули, что, мол, 10% городского населения пользуется Интернетом...

GOM – ОТКРЫТЫЙ РЫНОК ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

До недавнего времени обмен ценных вещей и виртуальных денег (золотых слитков, кусочков платины, кредитов и прочих эрзацев), заработанных в онлайновых многопользовательских ролевых играх, на твердую и реальную валюту был не так уж и прост. Приходилось делать заявки на онлайновых аукционах, специализированных форумах и сайтах в надежде получить реальное предложение на покупку (продажу) по разумной цене.

Новый проект Gaming Open Market (GOM, http://www.gamingopenmarket.com) уверяет, что ситуацию можно заметно улучшить, причем к обоюдной выгоде и продавца, и покупателя. Убежденность основывается на том, что торговля виртуальным товаром и валютой ничем не отличается от торговли реальными вещами. А, следовательно, если свести как можно больше покупателей и продавцов в одной точке (то бишь на бирже?..), цены выровняются, а объемы продаж резко возрастут. Что ж, время покажет, правы ли создатели GOM'a (с декабря 2003-го оборот составил всего лишь $10611 на... 437 сделок). Пока они стараются охватить как можно более широкий круг игр. Приведем их названия сокращенно, как принято на приличной бирже: HZ, SL, SWG, TSO, There и UO. Чего-то не хватает? Верно: DAoC и EQ в ближайших планах. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

Apache (67%) и лишь около 10 миллионов (21%) Microsoft Internet Information Services.

...Разработано программное обеспечение, позволяющее владельцу сотового телефона разрешать или не разрешать давать информацию о своем местонахождении.

...В 2008 году 2/3 всех доходов сотовых операторов будут поступать от неголосовых сервисов (обмен сообщениями, передача данных).

...В Израиле впервые создана молитва, очищающая от греха компьютер и душу пользователя после посещения или даже случайного открытия порносайта.

Reuters (http://www.reuters.com), KM.Ру (http://www.km.ru), ZDNet (http://zdnet.com)

SECOND-HAND ПО-РУССКИ
Часть 1

...Жидкокристаллический монитор за $150?.. P4 2 ГГц за 200 рублей?.. Жесткий диск за половину обычной цены?.. Не-ве-ро-ят-но! Однако виртуальные комиссионки и доски объявлений по «обмену-продаже б/у» переполнены такими и еще более заманчивыми предложениями. И лишь при внимательном прочтении или уже в процессе переписки с продавцом выяснится, что у TFT-монитора выбита вертикаль пикселей, процессор «слегка подколот», у «мамки» сгорели COM-порты, а все остальное работает «на отлично».

Впрочем, любителей б/у это не смущает! Ведь нужную вещь на виртуальном развале можно купить значительно дешевле, чем в магазинах, если знаешь, что ищешь, и как проверить работоспособность товара, которым уже пользовались. Продвинутый пользователь или опытный геймер имеют шанс задешево прикупить современную видеокарту, доставшуюся кому-то бесплатно, недорого заплатить за почти новый и очень стильный Nokia 6600 или выменять коробку с Deus Ex: Invisible War на что-то ненужное из своей коллекции.

Second-hand правит сегодня бал в Рунете. Наряду со специализированными досками объявлений, где централизовано собирается информация о продаже б/у техники и дисков, многие частные сайты налаживают схожий промысел – на продажу выставляется все: от старых блоков питания PC, пылившихся год-другой на балконе, до традиционных чипованных или, как их принято называть на западе, «модифицированных» консолей.

Большинство «комиссионных» сайтов всеядны, там свалено в кучу все – железки, телефоны, услуги, музыка, фильмы... Но есть и специализированные странички, например, осуществляющие в первую очередь обмен и лишь затем продажу дисков. С этого простого развлечения мы и начнем, пожалуй, знакомство с Second-Hand по-русски.

ШИЛО НА МЫЛО

CDeXchnge (http://www.cdx.ru) – классический пример «обменного» сайта, охватывающего 11 городов. Тут всегда множество предложений поменяться фильмами, играми, музыкой и софтом. То, чего уже давно нет в магазинах (в основном – фильмы и музыка), вполне вероятно, что отыщется здесь. Да и денег много не надо, обмен дисками потребует лишь расходов на почтовую пересылку, а то и вовсе лишь на поездку в метро. Обычный принцип обмена – полное равенство (1:1, 2:2 и так далее). Впрочем, возможны любые договоренности и соглашения. Очень толковые пояснения на этот счет даны на сайте «Красноярского клуба обмена дисками» (http://mp3-cdtrading.narod.ru).

«Книги, диски, кассеты» (http://www.ibaza.ru/d2p2.html) и «Компьютеры комплектующие, периферия» (http://www.ibaza.ru/d1p1.html) – это лишь малая часть ежедневно обновляемой доски объявлений Ibaza.Ru по обмену, поиску и продаже б/у в крупных городах России (Москва, Санкт-Петербург, Владивосток, Нижний Новгород, Самара, Находка, Новосибирск, Краснодар и т.д.).

Более мелкие обменники софта, игр и фильмов (http://murashicd.ru/exchange.php, http://cdexchange.svinarnik.ru, http://pages.ya1.ru/toaster/cd.html, http://www.cd-mania.narod.ru...) не предложат столь широкого территориального охвата, однако удивят необычными предложениями и фишками, вроде «черного списка» злостных мошенников.

Обменные сайты стараются объединиться, чтобы привлечь больше посетителей и расширить предложение. Так, например, Webring по обмену дисков, оборудованный единой поисковой системой, есть на http://mpegtrade.chat.ru (более 200 сайтов).

ТОРГОВЦЫ ШИРОКОГО ПРОФИЛЯ

«Универсальных» барахолок в Рунете намного больше специализированных. Торговля подержанным товаром становится для многих основным, пусть и не самым прибыльным, бизнесом. Чтобы понять, как все это работает, достаточно заглянуть на один-два профильных сайта.

Зайдите, например, в «Комиссионный Компьютерный магазин» (http://pc1.gett.ru), который не только продает и обменивает компакт-диски, но и проделывает тоже самое со старыми компьютерами. В разделе «Обмен CD» (http://pc1.gett.ru/cd.html) есть уйма дисков – в основном игры 2001-2002 года. Можно принести свой диск, заплатить 10 руб. и поменять его на любой из списка. Впрочем, на момент написания сервис неожиданно перешел в режим «временно не работает».

С компьютерами дела у «Комиссионного Компьютерного магазина» обстоят лучше: обмен б/у на новое живет и здравствует. Но больших денег за свой «товар» выручить не получится. Ведь его тоже надо будет перепродать, посему оценят «железо» по минимуму...

Примером более профессионального подхода станет тюменский Secondhand (http://second-hand.tyumen.ru). Его доска объявлений делится на две части (продажи и покупки), в каждой из которых по три пункта (компьютерные комплектующие, средства связи и бытовая техника). Плюс раздел «Разное», где наряду с объявлениями о восстановлении информации есть предложения по ремонту унитазов и ванн.

Додумались на Secondhand и до одной удобной фишки: в каждом объявлении имеется пункт «Действительно еще...», где указано, какое еще время актуальна информация с момента просмотра. Впрочем, объемом-то информации «портал» явно не выделяется...

> **СЕРЫМИ БЫВАЮТ НЕ ТОЛЬКО ВОЛКИ!**
>
> Часто на досках объявлений можно найти информацию о продаже «серой» техники, которая ввезена в РФ помимо официальных дистрибьюторов, не обеспечивается фирменной гарантией и стоит на порядок дешевле легальных аналогов. Да, это бесспорно заманчивое предложение. Но будьте предельно осторожны с техникой, завезенной из стран, где какой-либо стандарт (напряжения сети, радио или ТВ) несовместим с российским, – пользоваться ею у нас будет просто невозможно.



Alom.ru – хорошо раскрученный ресурс, с массой информации по продаже и покупке б/у. Товар отсортирован по 18 разделам, побродив по которым можно найти массу заманчивых предложений по покупке/продаже сотовых телефонов, ноутбуков, бытовой техники и даже автомобилей.

АДРЕСА И ЯВКИ

Alom.ru – Техника б/у

Интернет: http://www.alom.ru

Оценка: 8

Alom.ru – хорошо раскрученный ресурс, с массой информации по продаже и покупке б/у. Товар отсортирован по 18 разделам, побродив по которым можно найти массу заманчивых предложений по покупке/продаже сотовых телефонов, ноутбуков, бытовой техники и даже автомобилей. Основная же специализация сайта – ноутбуки, комплектующие и периферийные устройства. Важно, что кроме б/у техники, предлагаемой Alom.ru, есть раздел «Барахолка», где каждый может разместить объявление о купле/продаже. Дизайном сайт не выделяется, но если сравнивать его с другими конкурентами, то он смело может дать им фору. Еще немного критики напоследок. Товары представлены на сайте как-то сумбурно: их отсортировали по возрастанию цены и все... Более наглядно было бы выделить раритет, типа Pentium 100 в отдельный прайс. Это касается и «Барахолки».

БАРАХЛО.РУ

Интернет:

http://www.barahlo.ru/

Оценка: 8,5

Барахло.Ру самый крупный сервер объявлений из представленных в обзоре. Его структура – форум из 24(!) разделов. В 21 пункте разместились объявления о продаже б/у. В трех оставшихся – предложения о ремонте, работе для специалистов и обсуждение барахолки. И если по количеству информации Барахло.Ру не превзойден никем, то вот о ее качестве можно поспорить. Во-первых, количество объявлений, пусть и разнесенных по 24-м разделам, чрезвычайно велико, стоило бы дополнительно отсортировать их не только по времени (как и поступили модераторы), но и по другим критериям. Во-вторых, не помешал бы и контроль за актуальностью информации. Некоторые предложения уже «обнулились», но все равно находятся в списках. Да и дизайн следовало бы подтянуть до нужного уровня...

Этим наше знакомство с торговлей б/у не ограничится. В следующем номере ждите заключительную экскурсию по самым злачным местам Рунета... ■

ДИПЛОМ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОДАВЦА

Интернет-магазины не менее популярны, чем онлайновая торговля б/у, и для работы там уже требуется высшее образование. В одном из университетов Китая даже открыт факультет «Internet shopping» (переводить, думаю, не надо), для поступления на который нужно продать товара на сумму в 27 тысяч зеленых.



Барахло.Ру самый крупный сервер объявлений из представленных в обзоре. Его структура – форум из 24(!) разделов. В 21 пункте разместились объявления о продаже б/у.

CONSOLE/ONLINE

ВИДЕОИГРЫ: ОТ ПРАКТИКИ К ТЕОРИИ

Скажите, вы следите за новостями из Уругвая? Я тоже нет. Однако не так давно в этой южноамериканской стране произошел забавный случай. Началось все очень грустно – была похищена богатая девушка, за которую требовали солидный выкуп. К счастью, все разрешилось благополучно – через 20 дней ее отпустили. Похитители обращались с ней вполне достойно, вкусно кормили, снабжали сигаретами и... предоставили возможность бесконтрольно играть на PS one! Прессе не сообщили, какую именно игру девушка проходила все 20 дней, однако крайне интересно то, что в момент освобождения она попросила оставить ей «на память» этот самый диск. Собственно говоря, с ним в руках девушка и вернулась домой. Согласитесь, что эта новость гораздо больше радует геймерское сообщество, чем очередные бредни о «насилии в играх» и его влиянии на психику подрастающего поколения.

Спрашивается: какой сайт публикует такую интересную и не встречающуюся более нигде (кроме разве что уругвайских СМИ) информацию? Отвечаю: http://ludology.org. Конечно, задача проекта к этому частному примеру не сводится, цель его – всесторонний анализ игровой индустрии, публикация самых разных новостей и спецматериалов на эту тему, включая и солидные теоретические построения тех, кто считает себя большими знатоками видеоигр (и чаще всего таковым и является). Фактически все темы (от банальной проблемы насилия в играх до фактов пропаганды определенной идеологии, сиречь промывания мозгов массам), которые встречаются в обычных игровых журналах, рассмотрены настолько подробно, насколько это возможно. Здесь же приводятся ссылки на все важные мероприятия (как крупные выставки вроде Game Developers Conference, так и научные симпозиумы), где можно поделиться своим мнением относительно феномена видеоигр. В работе проекта принимают участие и известные игровые журналисты, к примеру – представители журнала Edge. Так что если готовы копаться в мыслях умных людей (а изложены они в манере, принятой в системе LiveJournal) и искать в них зерна истины, рекомендую уделить «людологии» внимание.

ПРОДВИНУТЫЕ КУБИКИ

Наверняка анонс Nintendo DS вызвал у вас недоумение. Естественно, вам хочется все знать о GameCube и GBA, а также их наследников. Если добавить к этому списку еще и iQue, то получится сразу шесть консолей, выпущенных одной компанией, которые прессе придется освещать в 2004-2005 годах. Естественно, все это удобнее собрать на одном сайте, где авторы новостей и обзоров не будут отвлекаться на платформы других производителей. Одним из наиболее интересных проектов такого класса является http://www.gcadvanced.com/. В отличие от http://www.n-philes.com, интерфейс здесь намного удобнее (к примеру, можно-таки вывести список статей, отсортированный не по алфавиту, а по дате релиза!), новостей публикуется несколько больше, да и качество материалов заметно выше. Среди статей можно найти такие забавные вещи, как история о конкурсе на «самого сексуального геймера», который проводился каналом GamerTV. Дескать, он должен был изменить представление о «человеке играющем» как о неопрятном красноглазом лохматом существе с безумным взглядом. Быть может, подобное мероприятие стоило бы провести и в России? ■



Правильные интерфейс и навигация обязательны для успеха сайта. Удачный набор спецматериалов свидетельствует о том, что и с остальными статьями все в порядке. Добавляем в «избранное»!



Как достать соседа 2
Адские каникулы
JoWooD
Productions
© 2004 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены .© 2004 JoWood. All raght reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг».
Изготовлено в России. г. Сергиев Посад , Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru;
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90;
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

[PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



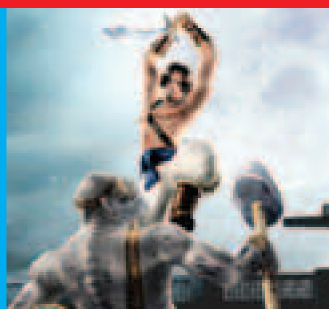
Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу [DEL], после чего используйте один из указанных читов:
gimmesomecircuits – открыть все трассы;
gimmesomesprints – открыть все трассы спринтерского режима;
gimmesomedrag – открыть все трассы для драгрейсинга;
gimmeppablo – открыть Petey Pablo;
gotcharobzombie – открыть Rob Zombie;
havyamystikal – открыть Mystikal;
needmylostprophets – открыть Lost Prophets.
Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: **119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777.**

[PC] XIII

Во время игры нажмите клавишу [F2], чтобы вызвать консоль, после чего введите один из следующих читов:
healme – восстановить здоровье;
maxammo – максимальное количество патронов;
nextlevel – пропустить этап;
fly – режим полета;
god – режим бога;
walk – вернуться в нормальный режим;
setJumpZ – увеличить высоту прыжков;
invisible – враги вас не видят.

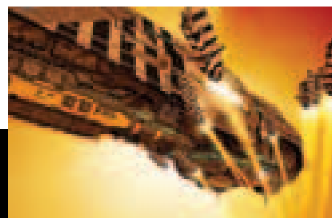
[PC] PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Секретный уровень.
В начале игры, когда Принц стоит на балконе, не заходите внутрь, а зажмите клавишу [X] и нажмите [ ], **[Left Mouse Button]**, [E], [C], [E], [ ], **[Left Mouse Button]**, [C]. После этого вы попадете на секретный уровень, на котором сможете поиграть в трехмерную версию первой части Prince of Persia.



[PC] HOMEWORLD 2

Доступ ко всем этапам.
Чтобы открыть любую миссию игры, найдите в директории игры папку Profile 1. Путь к ней выглядит примерно следующим образом: C:\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1. В этой папке отыщите файл playercfg и откройте его в любом текстовом редакторе. Теперь найдите строку maxmission=x, где x показывает номер этапа, до которого вы дошли. Измените стоящее там число на 15 и сохраните файл. Теперь отправляйтесь в главное меню, и вы сможете выбрать любую миссию игры.

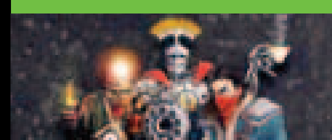


[PC] THE SIMPSONS: HIT AND RUN

В меню OPTIONS введите представленные коды, удерживая зажатой клавишу [F1].
;;KK – убрать все машины с улиц;
KKK; – прыгающие машины;
;;;; – ускорение для вашего автомобиля;
KKKK – все машины стоят на месте;
o KK; – показать скорость авто;
K;K; – открыть секретные костюмы персонажей (доступно только после прохождения всех этапов);
ooo – открыть все машины (доступно только после прохождения всех этапов);
ШLo – открыть все бонусы (доступно после прохождения игры).

[PC] ARMED AND DANGEROUS

В меню ввода читов введите нижеследующие команды:
praytome – режим бога;
amatinee – посмотреть выбранный ролик;
missions – выбрать уровень;
shieldme – неуязвимость;
ndmrblts – бесконечные патроны;
shoesize – большие ноги;
eatgrenz – большие руки;
veryhiiq – большие головы;
ambulnce – восстановить здоровье
shootmor – бесконечный боезапас;
waaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.



[PC] ARMED AND DANGEROUS

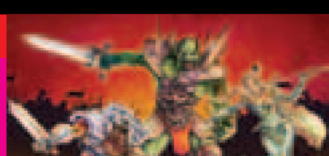
В меню ввода читов введите нижеследующие команды:
praytome – режим бога;
amatinee – посмотреть выбранный ролик;
missions – выбрать уровень;
shieldme – неуязвимость;
ndmrblts – бесконечные патроны;
shoesize – большие ноги;
eatgrenz – большие руки;
veryhiiq – большие головы;
ambulnce – восстановить здоровье
shootmor – бесконечный боезапас;
waaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.

[PC] HIDDEN & DANGEROUS 2

Во время игры используйте клавишу [~] (тильда), чтобы получить доступ к консоли. В строке ввода команд напечатайте один из нижепредставленных кодов и нажмите клавишу [ENTER], для подтверждения его активации:
giveitem – получить выбранное оружие или предмет инвентаря.
happyammo 1 – бесконечное оружие;
heal 1 – восстановить здоровье выбранного бойца;
heal 4 – восстановить здоровье всей команды;
kill – самоубийство;
Список доступных предметов:
aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26.



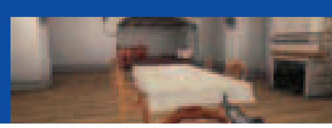
[PC] LORDS OF EVERQUEST



Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль. Теперь можете вводить коды:
Coinage – 1000 единиц Platinum;
BlingBling – 10000 единиц Platinum;
AllIsRevealed – открыть все миссии;
SuperShopper – получить все апгрейды (upgrades);
Help – вызвать справку по игре;
LayOnHands – восстановить здоровье всех юнитов;
ManaKing – бесконечная мана;
StaminaKing – бесконечное значение Stamina для выбранного юнита;
SirKnight – повышение уровня развития Knights;
LevelLord – повышение уровня развития Lord;
Pause – поставить игру на паузу;
Omniscience – убрать туман войны;
MaxKnight – установить максимальный уровень развития Knights;
KingMe – установить максимальный уровень развития Lord;
PowerBurst – установить максимальный уровень развития Troops;
ManaBoost – максимальное значение маны для выбранного юнита;
StaminaBoost – максимальное значение Stamina для выбранного юнита;
IAmNotTheOne – проиграть миссию;
IAmTheOne – выиграть миссию.

[PS2] MEDAL OF HONOR: RISING SUN

В главном меню введите данные коды:
MANDARIN – режим «Achilles Head Mode»;
PUFFER – режим «Always Sniper»;
TANG – режим «Bullet Shield»;
TRIGGER – режим «Invisible Soldiers»;
HOGFISH – режим «Perfectionist»;
DAMSEL – режим «Rubber Grenades»;
GOBY – бесконечный боезапас;
BUTTERFLY – открыть все миссии.



[PC] DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и напечатайте нижеуказанные читы, после чего снова используйте [ENTER] для подтверждения своего ввода:

+sniper – возможность использовать метательное оружие на расстоянии ста метров;
+potionaholic – три дополнительные порции Super Health и Super Mana;
+zool – неуязвимость выбранного персонажа;
+checksinthemail – сто дополнительных единиц золота;
+drdeath – увеличение всех параметров выбранного персонажа;
+sixdemonbag – увеличение мощности используемых заклинаний.

Примечание: данные коды работают только в режиме Single Player.

[PS2] THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

1000 очков Experience для Aragorn:
Во время игры нажмите
▲+□+△+✕
1000 очков Experience для Frodo:
▲+△+▲+▼
1000 очков Experience для Gandalf:
○+△+▲+▼
1000 очков Experience для Gimli:
○+○+△+✕
1000 очков Experience для Legolas:
✕+△+▲+✕
1000 очков Experience для Sam:
△+✕+▼+✕

Секретные коды:
После того, как вы завершите игру в первый раз, вы получите список кодов. Чтобы ввести их снова, начните этап, поставьте игру на паузу и зажмите L1+R1+L2+R2. После этого используйте читы:

□+○+□+▼ – неуязвимость;
□+□+○+○ – восстановить здоровье;
○+▲+△+▼ – установить бесконечный Perfect Mode.

[PS2] TRUE CRIME: STREETS OF LA

Введите данные читы на экране карты:

▲, ►, ▼, ◄, ▲, ✕ – открыть все машины;
R1, L1, ▲, ►, ◄, ▼, L2, R2, ✕, □, ○, △ – открыть Snoop Dogg.

Поставьте игру на паузу и используйте указанные коды:

◄, ►, ◄, ►, ✕ – открыть все Driving Upgrades;
▲, ▼, ▲, ▼, ✕ – открыть все удары (Fighting Moves);
►, ◄, ►, ◄, ✕ – открыть все Gunplay Skills;
▼, ▼, ▼, ✕ – большие машины;
▲, ▲, ▲, ✕ – маленькие машины.

[PS2] LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Поставьте игру на паузу и используйте следующие комбинации кнопок, для получения желаемого эффекта:

R2, ▼, L2, R1, ◄, L2, ▼, L1, △ – открыть все бонусы;
R1, ▼, R2, L1, ►, R2, △, ▼, L1 – посмотреть ролики;
▲, ▼, ►, ▼, R1, R2, ▼, △, L1 – неуязвимость;
L1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, △ – пропадают текстуры персонажей.

READER'S HINTS

SPLINTER CELL

Автор: Xbox
[xbox_@rambler.ru]

1. Тайный балкон.
На уровне Police Station (где надо с крыши спуститься на балкон и подслушать разговор с помощью лазерного микрофона) главный герой выходит к лестнице, рядом с которой висят несколько камер слежения. Если обойти их и забраться по балкону наверх по лестнице, используя Double Jump, то можно попасть на небольшой балкон, на котором спрятаны аптечка и отмычка.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Автор: Михаил Новиков
[micael_novik@mtu-net.ru]

1. Космический секрет.
Начните единственную миссию на планете Бакура (Bakura), заходите в здание и поворачивайте направо.

READER'S HINTS

По правую руку от персонажа будет неприметная решетка, которую надо разбить. На экране появится надпись о найденном секрете, а главный герой получит еще одну дополнительную аптечку.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Автор: Хакер B
[xakep333@mail.ru]

1. Счастливый конец.

Наверное, всем было жалко погибшую от рук Влада Мону Сакс. Но ее можно оживить, а для этого вам необходимо пройти игру три раза. Первый раз – на обычном уровне сложности режима Detective. Затем – на самом высоком уровне этого же режима. После этого вам откроется режим Dead on Arrival. И только после того, как вы пройдете игру на этом уровне, в финальной заставке игры пуля не убьет Мону, а только заденет ее.

STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC

Автор: Andrey Vanin
[Vanin@ingos.ru]

1. Непредвиденные обстоятельства

В конце игры вас ждут две возможные концовки, выбор которых зависит от того, что вы сделаете в определенной сюжетной точке, а именно – во время встречи с Bastil на площадке храма на планете Unknown World. Если вы решите уговорить ее вернуться на светлую сторону Силы, вас ожидает happy-end. А если признаете свою истинную сущность темного властелина – вперед навстречу плохому финалу. И что бы вы дальше ни делали, как бы себя ни вели, что бы ни говорили, будете ли вы истинным светлым джедаем, темным ситхом или ваш показатель Side Points застрянет где- то посередине, все решается именно в данной точке, и именно так, как описано выше. Можно только добавить несколько интересных деталей. Выбрав хорошую концовку, вы будете вынуждены сразиться с Bastil. После того как вы одолеете противника, появится выбор: либо снова уговорить ее вернуться на светлую сторону, либо просто убить предательницу. Однако же в финальном ролике игры Bastila присутствует в любом случае. Кстати, если вы играете за персонажа женского пола, использовать такие фразы, как «I love you, Bastila», чтобы заставить вернуться ее на светлую сторону Силы, вам не дадут. А жаль.

EASTER EGGS

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

1. Знакомые все лица.

Одним из главных секретов этой замечательной игры является трехмерная версия оригинального Prince of Persia. Как попасть на него вы можете прочитать выше, обратившись к рубрике кодов, но сам этот этап хранит в себе еще одну интересную находку – комнату Принца, в которой висит большая фотография всех создателей Prince of Persia: Sands of time. Чтобы попасть в нее, начните игру на секретном уровне и спускайтесь вниз. Двигайтесь вправо, и вскоре вы выйдете к решетке, которая открывается с помощью плиты на небольшом возвышении. Открывайте ее и заходите внутрь. А вот и главная достопримечательность этой пещеры. Но обратите внимание на саму комнату. Вдоль ее стен разбросаны ящики с бутылками энергетического напитка POP.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

1. Первым делом самолеты.

Если вы играли в Vice City, то наверняка встречали многочисленные напоминания о компании-разработчике этой игры. Мы уже рассказывали вам о пляжных ковриках с логотипом RockStar и здании, на котором красуется вывеска этой компании. Теперь же предлагаем вам заглянуть в аэропорт. Побродив по ангарам и взлетным полосам, вы легко обнаружите самолет, на борту которого также изображена надпись, говорящая о том, что это воздушное судно принадлежит студии RockStar. Жаль только, что полетать на нем не получится.

2. Свет витрин.

Не секрет, что многие игроки очень любят пытаться разбивать витрины многочисленных магазинчиков. Некоторые из них действительно очень хорошо разлетаются на кучу звенящих осколков, а некоторые нельзя разбить даже из гранатомета. Но даже если вы являетесь отпетым вандалом, вы вряд ли решитесь разломать одну из витрин небольшого магазина, расположенного недалеко от клуба Malibu. И на это есть одна очень веская причина, ведь ни у одного фаната игры не поднимется рука на изображение главных героев из предыдущей части игры, изображенных на стекле.

3. Ужасы нашего городка

Но некоторые магазины лучше все-таки обходить стороной. Один из них находится в северной части города, и ассортимент этой торговой точки, в которой продается мясная продукция, может вызвать довольно неприятные ощущения у любого игрока. Дело в том, что магазин торгует не только свежей свининой, но и человеческими органами, о чем свидетельствует надпись на пакете с товаром.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

1. Физические упражнения.

Начните игру со второй миссии (задание Scuttling the U-529 – Naxos Prototype), и направляйтесь в комнату, где за столом сидят немцы, играющие в карты. Войдя в нее, расправьтесь с фашистами и посмотрите направо. Там вы заметите небольшое окно, из которого виден небольшой участок первого отсека подводной лодки, на котором стоят два охранника. Подойдите к окну и пройдите вдоль него, нажимая при этом кнопку «действие» (клавиша [E] по умолчанию). Теперь посмотрите на врагов и постарайтесь не упасть от удивления со стула: фашисты будут по очереди отжиматься и выполнять различные акробатические упражнения.

2. Музыкальная пауза.

В самом начале шестой миссии (The Communications Blackout) пройдите под аркой и поверните налево. Вы окажетесь рядом со зданием с большими деревянными окнами. Над дверью красуется вывеска с надписью Rarten Bersteller. Зайдя в помещение, вы окажетесь в небольшой комнатке, ведущей в зал, где стоит пианино и гитара. Подойдите к пианино и нажмете клавишу «действие». Главный герой продемонстрирует неплохие музыкальные способности и сыграет заглавную тему игры.

DANIIL LEVI DANIIL_NFL@RAMBLER.RU

URU: AGES BEYOND MYST

ПУТЕШЕСТВИЕ В НЕИЗВЕДАННОЕ

Прохождение любой части Myst всегда было неоднозначным. С одной стороны, увлекательная атмосфера и прекрасные фантастические пейзажи, ну а с другой – непредсказуемость, а порой и полная абсурдность некоторых головоломок, пугающая случайных игроков и заставляющая периодически впадать в истерику от безвыходности. Пройти игру до конца способен далеко не каждый, поэтому данный материал призван помочь тем, у кого возникли серьезные проблемы в освоении игрового мира URU.

THE DESERT CLEFT

После создания персонажа (чтобы никому не было обидно, мы назвали нашего Василием)... (1)

...вы попадете в необозримую пустыню. Первое, что предстанет вашему взору, – небольшой вулкан. Развернитесь, и увидите большой камень. Зайдите за него и активируйте первый Journey Cloth (на протяжении всей игры вы будете активировать эти картины, чтобы, во-первых, покинуть ту или иную эру, а во-вторых, сохранить игру). Далее направляйтесь к грузовику Zandi. Выслушав болтовню водителя, обойдите трейлер и с другой стороны вы обнаружите второй Journey Cloth. Третий (из тех, что можно найти на поверхности) находится рядом со скелетом, лежащим за знакомым уже вулканом. (2)

Теперь ведите своего персонажа к пещере. Спуститесь по деревянной лестнице вниз. Здесь вы обнаружите два моста. Зайдите на правый. Он моментально разрушится, и вы попадете на нижний уровень. Пройдя несколько шагов вправо, немного поверните, пока не увидите остатки еще одного моста. Используйте его в качестве удобной лестницы. Наверху расположены два помещения: в одном находится четвертый Journey Cloth (обязательно активируйте его), а в другом письмо Atrus к дочери Yeesha. Сделав все необходимое на данном этапе игры, найдите небольшой мостик, состоящий из трех длинных деревянных досок. Аккуратно перейдите по нему, повернитесь налево и спрыгните вниз. После этого снова вскарабкайтесь наверх по остаткам очередного моста. Ваш герой окажется у дома Yeesha. Хозяев внутри нет, так что придется заходить в гости без приглашения. Внимательно изучите рисунки на стене (лучше всего их просто перерисовать на бумагу или сделать скриншот – скоро они вам понадобятся). (3)



Теперь необходимо посетить еще одну комнату хозяйки (слева от входа вы увидите небольшой коридор). Здесь находится странного вида механизм. Со всей силой дергайте за рычаг и... к сожалению, ничего не происходит.



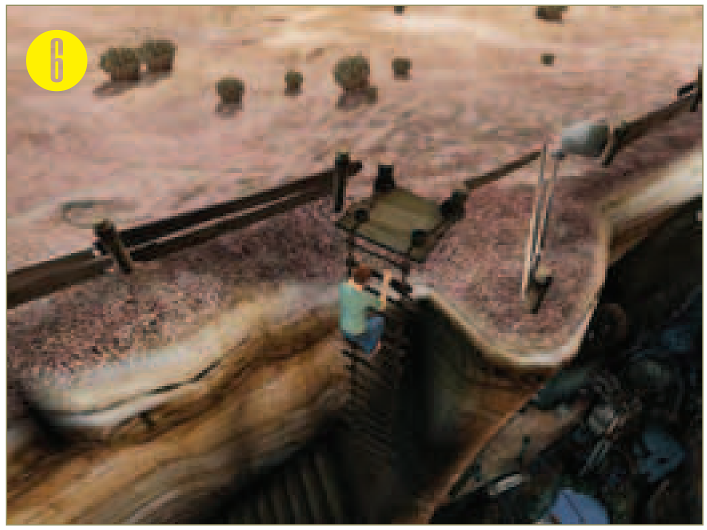
Впрочем, так оно и должно быть. Бегите в первую комнату, выходите из нее и прыгайте вглубь пещеры. Дойдя до конца ущелья (там вы увидите знакомое изображение руки, которое находится на двери), поворачивайтесь направо и, используя клавишу [space], взбирайтесь на камни. Таким образом, ваш герой оказывается у входа в уже знакомое помещение. Пересекайте ущелье по мосту (находится прямо напротив двери) и вылезайте из пещеры. Обойдя ее вокруг, вы оказываетесь возле ветряной установки, которую необходимо активировать, нажав рычаг сложного механизма. (4)

Сделав это, возвращайтесь в дом Yeesha. Нажмите голубую кнопку рядом с входом – дверь опустится. На другом конце комнаты найдите неболь-









шую установку с голубой кнопкой (не зеленой). Расположите рисунки так, как показано на стене, и нажмите кнопку. Прослушав "многообещающие" слова хозяйки, найдите пятый Journey Cloth (он расположен рядом с полками). Перейдите в соседнюю комнату и выйдите наружу, открыв дверь нажатием еще одной голубой кнопки. Теперь проделайте знакомый путь к входу в квартиру Yeesha. На двери ваш персонаж заметит шестой Journey Cloth, и его шустрые ручки непременно используют возможность активировать очередную ценную находку.(5)

Итак, остался всего один Journey Cloth. И находится он неподалеку. Спрыгните на дно ущелья, пройдите к двери с изображением руки. Повернувшись направо, залезьте на камни (совсем недавно вы это уже делали) и поднимитесь в сторону двери во вторую комнату Yeesha. Используя ближайший мост, перейдите на другую сторону. Там расположен хитрый механизм. Нажмите на педаль – большая емкость опустится вниз. Последуйте ее примеру. На одной из боков этой емкости и находится то, что мы так недолго искали.

Выполнив все задания, герой бежит к двери с символом руки, открывает дверь, медленно спускается по лестнице, подходит к открытой книге и... исчезает. Как оказалось – не навсегда.(6)

RELTO AGE

Попав на этот остров, не пугайтесь. Отныне, если с вашим персонажем что-то случится (бедный Вася), игру вы начнете именно отсюда. Но не будем о плохом. Сперва необходимо найти небольшой дом. Впрочем, найти – слишком громко сказано. Стоит лишь повернуть голову.(7)

Зайдя в единственную комнату, откройте окно. Напротив него вы увидите большой шкаф – здесь можно переодеть любимого героя в новую одежду. Правда, можно и не переодевать – на прохождении игры это никак не скажется. Справа и слева от этого шкафа есть две книжные полки. На одной из них вы найдете информацию о четырех уровнях (Teledahn Gahreesen, Kadish Tolesa, Eder Gira / Eder Kemo). На второй будут располагаться книги, нажитые вами честным путем в течение всей игры.

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

История серии Myst уходит корнями в далекий, но очень памятный всем 1991 год. Именно в то время команда разработчиков из Cyan World начала кропотливую работу над первым пришествием великой игры. В 1993 г. мир увидел Myst. Потрясающая графика, великолепные пейзажи, таинственная атмосфера и интересные головоломки позволили игре выйти на первое место по продажам. Myst увлеклись все: от мала до велика. Как признались впоследствии сами разработчики, они не ожидали, что игра, созданная командой из 9 человек в одном из Вашингтонских гаражей, сможет долгие годы оставаться самым популярным игровым продуктом в мире (возможно, игра бы и осталась таковой, не появись на свет The Sims). Стремясь не упустить шанса ухватить побольше денег, Cyan Worlds выпускает модифицированную версию своего детища – Myst Masterpiece Edition. Затем был сиквел Riven, а в 2001 г. появился Myst III: Exile. Обе игры получили высокие оценки в игровой прессе. Решив не останавливаться на достигнутом, уже порядком разросшаяся, компания Cyan Worlds продолжила работать над любимым игровым миром. Последним проектом из этой Myst'ической серии является URU: The Ages Beyond Myst – первая игра с возможностью многопользовательских приключений.

Выйдя из дома, подойдите к четырем цилиндрам и откройте их. Внутри вы обнаружите книги, которые позволяют быстро перемещаться между уровнями.(8) Сделайте так: активируйте все четыре книги, каждый раз возвращаясь в Relto Age (с помощью клавиши [F3]). Таким образом на полке в вашем доме окажутся четыре новые книги, а вы сможете быстро перейти на определенный этап игры.

TELEDAHN AGE

Ваше настоящее путешествие еще впереди, и начинается оно с Teledahn Age. Чтобы попасть туда, активируйте оранжевую книгу. Вы окажитесь в странной хижине, посредине которой





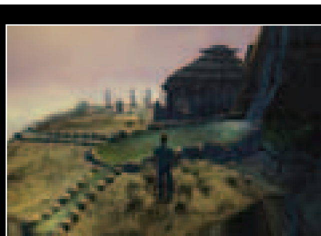
DANIIL LEVI DANIIL_NFL@RAMBLER.RU





ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Journey Cloth **– это изображение руки. На каждом уровне расположено 7 таких картин. Вам необходимо активировать их все. В противном случае, уровень не будет полностью завершен.**
Journey Door **– это последняя дверь, на которой также изображена рука. Когда все 7 Journey Cloth на уровне активированы, Василий должен покинуть эру через Journey Door. Как правило, эта дверь хорошо спрятана, и найти ее самому бывает трудно.**
Relto Page **– небольшой листок бумаги, активировав который вы видоизменяете родной уровень Relto Age. Таким образом, около вашей хижины появится красивейший водопад или на территории всего острова будет идти дождь. Бесполезно, но очень красиво.**



Linking Stone/Book **– открытая книга или изображение на камне, использовав которое, ваш подопечный сможет моментально перемещаться между локациями. В любой момент игры вы можете телепортироваться на уровень Relto Age.**

находится люк. Правда, открыть его сейчас нельзя. Выйдите из помещения и обойдите вокруг него. На одной из стен находится первый Journey Cloth. Теперь идите по мостикам до первой развилки. Сверните налево и поднимитесь по лестнице. Ваш персонаж окажется на невысокой платформе. Трижды нажмите на желтую кнопку, после чего с платформы поднимется внушительная антенна.(9)
Обойдите антенну по кругу и используйте перископ. С его помощью поймайте солнце в центр появившегося прицела и задайте ему нужную скорость (чтобы солнце не исчезало из прицела). Теперь активируйте все рычаги, находящиеся вокруг платформы (один из них не работает).(10)
Спускайтесь на основную дорогу и идите налево, пока не доберетесь до очередного рычага. Нажмите на него и быстро запрыгивайте в капсулу, находящуюся рядом. Это своего рода подъемник, который моментально доставит вас в комнату управления.(11)
В этом помещении активируйте очередной Journey Cloth (находится на стене между двумя телескопами). Затем нажмите на педаль около лифта и подойдите к панели управления. Активируйте средний рычаг и небольшой переключатель в правой части панели, после чего отправляйтесь к лифту. Нажмите на голубую кнопку, и лифт поедет вверх. В комнате вы найдете Journey Cloth. Затем подойдите к столу и просмотрите все листки. За ящиком можно найти первую Relto Page, которая позволяет всячески видоизменять уровень Relto Age. После этого подойдите к аквариуму и зажмите красную кнопку на три секунды. Таким образом, вам откроется книга, которая позволит вашему персонажу переместиться в другое помещение. Здесь необходимо подойти к телескопу. Слева от него находится небольшое изображение.(12)
Нажимая на него, вы перемещаетесь на небольшой островок. Оттуда герой моментально переносится в Relto Age, а оттуда снова в Teledahn Age. Таким образом, ваш персонаж оказывается в комнате с аквариумом. Направляйтесь к лифту и спускайтесь на два уровня вниз (используйте желтую кнопку). Вы снова попадете туда, откуда начали свой путь. Правда, благодаря нехитрым манипуляциям, герою теперь под силу открыть люк в центре хижины, что



он и поспешит сделать. Спускайтесь в образовавшийся проем на самое дно шахты и идите по канализационной трубе, пока не заметите с правой стороны небольшой проход. Поднимитесь по лестнице и вскоре вы окажетесь в просторном помещении. Здесь вам необходимо активировать четвертый Journey Cloth.
В просторном помещении на полу вы заметите семь больших каменных плит. Вам необходимо положить на первую, вторую, шестую и седьмую плиты (если считать слева направо) какой-нибудь предмет. После этого откроются железные решетки. Заходите в следующую комнату, подходите к стене с табличками и меняйте положение одной из них (например, первой). Это откроет следующую дверь. Идите до конца туннеля. Выйдя на свежий воздух, спуститесь по деревянной лестнице. Теперь хорошенько разбегитесь и прыгните на мостик. Он немного прогнется. Нажмите на рычаг – мост опустится полностью. Поднявшись по каменной лестнице, зайдите в дверь между ящиками. Ничего не трогая в комнате, поднимитесь по лестнице и откройте дверь. В подземном коридоре активируйте Journey Cloth и спуститесь по лестнице над морем к загадочному устройству, с помощью которого ваш персонаж может легко поупражняться в стрельбе по уткам. Несмотря на кажущуюся сложность, здесь все относительно просто. Синяя кнопка – огонь, зеленая – zoom. Разбивайте подвешенные около лестницы камни, возвращайтесь в коридор и направляйтесь к другому выходу, ведущему на поверхность. По стальной лестнице подбегайте к самому краю (на другой стороне вы заметите упавшую часть другого конца лестницы) и прыгайте на месте. Затем возвращайтесь туда, откуда вы пришли несколькими минутами ранее. С помощью ящиков и





выступов из скалы запрыгивайте к пятому Journey Cloth и активируйте его. Забирайтесь вверх по лестнице. На стене круглой комнаты находится последний на этом уровне Journey Cloth. Теперь еще раз спускайтесь по лестнице и активируйте пятый Journey Cloth вторично (чтобы вернуться на этот уровень именно в этом месте). Теперь снова заходите в коридор и найдите там дверь с изображением руки. Открыв ее, идите сквозь темноту и вскоре вы попадете в очень красивое помещение. Выслушав речь неизвестного человека, нажмите на очередное изображение руки на стене и прыгните в бездну.

GAHREESEN AGE

Настало время отправиться в следующую эру. Для этого активируйте коричневую книгу в своем доме в Relto Age. Ваш персонаж попадет в шестиугольную комнату. Выходите из нее и идите вниз по холлу пока не наткнетесь на два оранжевых конуса. Справа от них есть дверь. Заходите в нее. Справа можно обнаружить небольшой шкаф, открыв который вы активируете находящуюся там книгу. Таким образом, персонаж перенесется в другую эру. Снова вернитесь в Relto Age, а из родного дома отправьтесь в Gahreesen Age. Еще раз вернитесь в комнату слева от конусов и пройдите через находящуюся там дверь. Вы окажетесь в помещении с замысловатым агрегатом (с большой голубой кнопкой). Обязательно активируйте его.(13)

Теперь выходите через дверь позади конусов и перепрыгивайте через пропасть. Перед вами окажется груда камней и искореженного железа. Позади этой груды мусора есть небольшое помещение, на правой стене которого находится первый Journey Cloth на этом уровне. Активировав его, прыгните в ущелье и возьмите там Relto Page. Поскольку выбраться из ущелья невозможно, телепортируйтесь в Relto Age, а оттуда – снова в Gahreesen Age. Выйдите в холл и идите по нему, пока не обнаружите небольшой пролом в стене. Пройдите сквозь него и заставьте героя залезть по вертикальной лестнице. Наверху вы найдете второй Journey Cloth (расположен на стене). Теперь спуститесь вниз и вскарабкайтесь по противоположной лестнице, поднимитесь выше и пройдите по деревянной палке, пересекающей пропасть. Покиньте комнату через отверстие в стене и идите к вращающимся дверям. Выскочите из этого механизма, как только он повернет вас к нужной комнате. В очередном странном помещении вам предстоит решить одну из многочисленных загадок, приготовленных разработчиками игры. Но сперва активируйте третий Journey Cloth. Теперь бегите на платформу слева от Journey Cloth (встав на нее, вы заметите, как поднимается некий механизм; дождитесь, пока он достигнет высшей точки), затем активируйте первую кнопку из тех, что расположены на стене, и снова становитесь на платформу (опять ждите, пока не поднимется механизм). После этого пулей летите к одной из педалей, нажимайте ее и возвращайтесь на платформу. Нажмите вторую педаль и снова вернитесь на платформу. Потом активируйте вторую кнопку. Наконец-то все механизмы на этом уровне будут заряжены энергией (можете больше не бежать к платформе). Не забудьте также нажать третью и четвертую кнопки на стене. Ух... как же хорошо, что ваш герой находится в такой замечательной спортивной форме.(14)

Наконец-то можно покинуть это шумное помещение. Сделайте это с помощью двери, которая автоматически откроется, когда ваш подопечный приблизится к ней. Бегите по холлу, пройдите еще одну дверь и пролезайте сквозь дыру на правой стене. Так вы снова окажетесь в знакомом месте. Теперь ваша основная задача – попасть в комнату с тем самым замысловатым агрегатом (для этого надо будет еще раз перепрыгнуть небольшое ущелье). Воспользуйтесь автоматической дверью напротив этого устройства, а затем нажмите на зеленую кнопку лифта.(15)

Оказавшись на свежем воздухе, идите влево по направлению к небольшому мосту. Дождитесь пока вращающаяся конструкция достигнет небольшой скалы (на которой расположен Journey Cloth) и прыгните туда. Активировав Journey Cloth, переберитесь на другой вращающийся механизм и идите к двери. Войдя в помещение, идите прямо до развилки. Перед вами окажется зеленая дверь, а справа и слева от вас будут коридоры, которые идут вокруг всего здания. Здесь вам необходимо найти комнату для совещаний (одну из двух). Вы сразу узнаете это помещение по большому круглому столу и расставленным вокруг него стульям. Необходимо найти ту комнату, в которой находится пятый Journey Cloth (на стене около окна). Активировав его, вернитесь в Relto Age, а затем на уровень Teledahn Age. Если вы делали все так, как написано в этом гайде, ваш персонаж появится около моря, рядом с грудой ящиков и вертикальной лестницей. Спрыгните вниз и войдите в помещение. Под металлической лестницей за ящиками находится изображение на камне, которое вам необходимо активировать, чтобы попасть на территорию тюрьмы в Gahreesen Age. На койке лежит третий Relto Page, который добавит красивое озеро рядом с вашим домом. На одной из стен камеры расположен шестой Journey Cloth. Активируйте его и спускайтесь в люк. Оказавшись в подземном туннеле, бегите на зеленые огоньки, попутно высматривая по сторонам углубление с лестницей. Поднявшись по этой лестнице, идите налево к ближайшей автоматической двери. Открыв ее, вы заметите две лестницы в центре комнаты.(16)

Взбираться можно по любой из них. Оказавшись наверху, найдите последний Journey Cloth (он расположен за одной из каменных колонн). Теперь вам необходимо попасть на ту скалу, где персонаж активировал четвертый Journey Cloth. Для этого проще всего снова вернуться в Relto, а затем на начало уровня Gahreesen. Таким образом, вы сможете достаточно быстро выйти наружу. Оказавшись на нужной скале и стоя спиной к Journey Cloth, обратите внимание, что перед вами (значительно ниже) есть другая гора. Разбегитесь и прыгните на нее. Удачно приземлившись, развернитесь направо и снова прыгните к последней двери (так называемой Journey Door). Подойдя к двери с изображением руки, дотроньтесь до нее и идите прямо. Снова выслушайте речь, произнесенную знакомым голосом, и дотроньтесь до изображения руки на скале – тотем позади вас обрушится. После этого прыгайте вниз.

KADISH TOLESA AGE

На этом уровне идите сквозь разбитую арку (без фонаря) и, далее – по разбитой дороге вокруг башни. За последней колонной находится первый Journey Cloth. Вернитесь немного назад и заберитесь в башню по лестнице. Справа находится открытая книга. Активировав ее, ваш персонаж попадет в местный музей. Сделайте скриншоты всех картин и всех положений вращающихся фигур в задней части комнаты. После этого активируйте книгу в центре комнаты. Подойдите к механизму напротив книги и наж-







DANIIL LEVI DANIIL_NFL@RAMBLER.RU









мите левую кнопку четыре раза, среднюю один раз и правую пять раз, чтобы положение механизма соответствовало верхнему рисунку из трех вертикально расположенных кругов в музее.(17)

Теперь вернитесь на то место, откуда начинали уровень и пройдите под аркой с фонарем. На первой развилке сверните налево, поднимитесь по лестнице. Справа от возвышения на стене вы увидите второй Journey Cloth. Слева находится еще одна книга. Активировав ее, вы попадете на балкон, с которого открывается очень красивый вид. Телепортируйтесь в Relto Age, а затем снова на уровень Kadish Tolesa. Поднимитесь по лестнице и подойдите к странному механизму. Положение вращающихся фигур







здесь должно соответствовать среднему рисунку из трех, виденных вами ранее в музее. Для этого трижды нажмите правую кнопку. Если положение всех трех механизмов верно…(18, 19, 20)

…перед вами откроется дверь. Войдите в нее и поверните налево. Нажмите синюю кнопку. Выход заблокируется, но зато на стене появится третий Journey Cloth. Отправляйтесь к балкону, а затем спускайтесь вниз по винтовой дорожке. Там вы увидите пять синих кнопок. Нажмите вторую, третью и пятую. Теперь на полу появились освещенные части и темные секторы. Вам необходимо, встав напротив синих кнопок, пройти по темным полям (пытаясь не затрагивать освещенные) в самый центр круга. Как только вы проделаете это, часть пола опустится, образуя лестницу. Идите дальше до тех пор, пока перед вами не окажутся высокие деревья. Если вы повернетесь налево, то увидите еще одну лестницу и небольшое ущелье, на другой стороне которого лежит Relto Page. Возьмите его, перепрыгнув глубокую расщелину, а затем поднимайтесь по ступенькам. На правой стене пирамиды находится четвертый Journey Cloth. Активировав его, войдите в пирамиду. Поднявшись по лестнице, нажмите голубую кнопку. Подождав одну-две минуты, нажмите кнопку еще раз. Теперь спускайтесь вниз (в правую часть). Вашему персонажу необходимо пройти путь до другого конца комнаты по определенным шестиугольникам. Начать нужно со второго шестиугольника справа, затем пойти наискосок влево, на один сектор вперед, наискосок влево, затем влево вниз, еще раз наискосок влево, на один сектор прямо, по диагонали направо, прямо и еще раз направо.(21)

Если вы все сделали правильно, последний сектор послужит вам лифтом, который опустит героя на несколько десятков метров вниз. Идите прямо. На правой стене находится пятый Journey Cloth. В следующем помещении вы найдете четыре рычага, которые отвечают за подъем четырех каменных блоков. Потяните за четвертый рычаг четыре раза, за третий три раза, за второй рычаг один раз. Перед вами образуется своеобразная лестница. Вскарабкайтесь по ней, чтобы добраться до шестого Journey Cloth. Теперь спускайтесь вниз, открыв секретную дверь с помощью рычага на стене. Нажмите синюю кнопку, чтобы сбросить положение колонн. Потяните за первый рычаг один раз, за второй четыре раза, за третий один раз, а за четвертый два раза. Теперь вскарабкайтесь на вторую колонну, а с нее по упавшей лестнице вверх.(22)

Подбегите к панели с шестью желтыми кнопками. Эта головоломка связана с положениями вращающихся пирамид в музее. Сначала нажмите первую кнопку, затем пятую, вторую, третью, четвертую и шестую.(23)

Таким образом вы откроете дверь. В помещении с сокровищами и лежащим скелетом находится последний Journey Cloth. Чтобы активировать его, необходимо запрыгнуть на груду ящиков в задней части комнаты. После этого снова подойдите к панели с желтыми кнопками. Встав спиной к ней, сделайте несколько шагов к краю. Поднявшаяся над персонажем камера позволит вам увидеть длинную трубу. Спрыгивайте на нее и идите до конца – к Journey Door.(24)

Что делать дальше, вы уже хорошо знаете.

Но на этом история не заканчивается. ■

Продолжение следует…




IRAQ
IRAN
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИРАНО-ИРАКСКАЯ ВОИНА 1980-1988
ЯВЛЯЕТСЯ САМЫМ КРУПНЫМ ВООРУЖЕННЫМ
ПРОТИВОСТОЯНИЕМ НА ЗЕМЛЕ ПОСЛЕ 1945
ПРОТИВОСТОЯНИЕ
ПРОТИВОСТОЯНИЕ
СОВЕТСКОГО И АМЕРИКАНСКОГО
СОВРЕМЕННОГО ОРУЖИЯ!
ДНЕВНЫЕ, НОЧНЫЕ, ВЕЧЕРНИЕ СЦЕНАРИИ,
ДО 2000 ЮНИТОВ,
СРАЖАЮЩИХСЯ ОДНОВРЕМЕННО!
Persian
Gulf
KUWAIT
ВОЙНА В ЗАЛИВЕ
RED ICE
©2004 "Red Ice". All rights reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» • www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 • Изготовлено в России • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

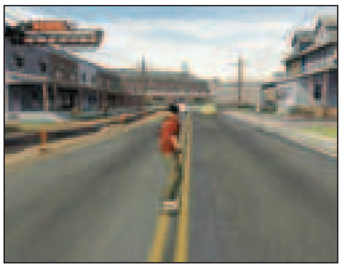
TONY HAWK'S UNDERGROUND

БУДНИ РЯДОВОГО СКЕЙТЕРА

О сериале Tony Hawk's Pro Skater знают и слышали многие, а вот играли далеко не все. Тем, кто решил посвятить пару-тройку свободных часов освоению премудростей катания на скейтборде, мы предлагаем ознакомиться с приведенной ниже информацией и практическими советами. Они наверняка помогут вам быстрее и увереннее «встать на колеса».

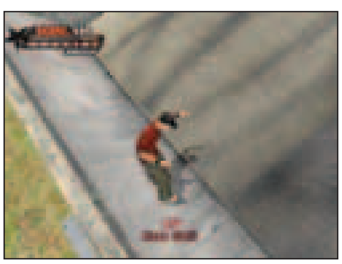
ДВИЖЕНИЯ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ

Как и в предыдущих частях сериала, в Tony Hawk's Underground на изучение всех движений и приемов может уйти не одна неделя – настолько они многочисленны и разнообразны.

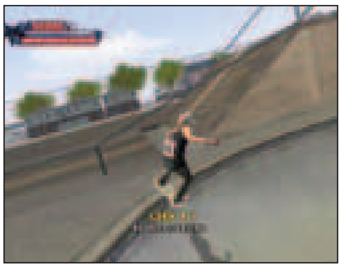


Базовым движением является так называемый Ollie – попросту прыжок на доске. Сам по себе никаких очков он вам не принесет, но послужит базой для выполнения большинства остальных трюков, таких как, например, Вращение (Spinning) – для этого нужно, подпрыгнув в воздух, зажать [L1] или [R1].

Чуть сложнее выполнять Kick tricks. Для этого необходимо, оказавшись на какой-либо наклонной плоскости и зажав аналоговый джойстик либо крестовину в указанном направлении, нажать кнопку [■] – в случае успеха скейтер, подпрыгнув, заставит доску вращаться. Хитрость в том, чтобы успеть нажать заветную кнопку как можно большее количество раз за то время, пока выполняется трюк (а это всего несколько секунд) – тогда движение получится более сложным и принесет больше очков. Ниже приводится список всех kick tricks. Цифрами 2 или 3 обозначается то количество раз, которое нужно нажать кнопку для выполнения трюка. В колонке справа дано количество очков, которые вы заработаете в случае успеха в стандартной позиции и switch-позиции (активируется кнопкой [R2]).



На выполнение Grab tricks требуется уже несколько больше времени. Лучше всего для тренировок grab tricks подойдут широкие желоба с высокими стенками или что-нибудь подобное. Во время подъема по стене желоба требуется нажать [●] и затем манипулировать



движением с помощью аналогового джойстика или крестовины.

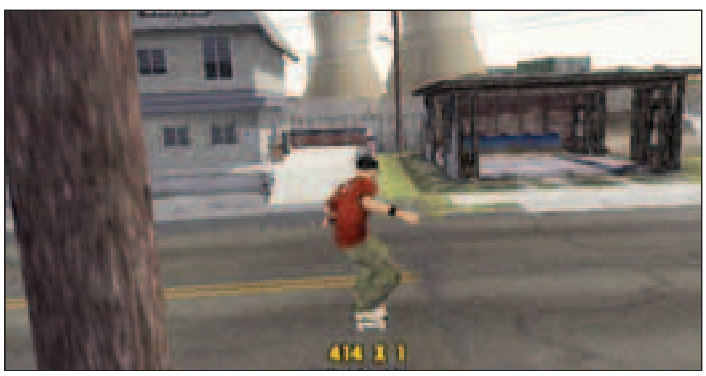
Подпрыгнув в воздух и перевернувшись, как во время Вращения (Spinning), скейтер должен схватить доску рукой. Как и в случае с kick tricks, многое будет зависеть от того, сколько раз (один или два) вы нажали нужную кнопку. Кроме того, сумма полученных очков увеличится, если трюк выполнялся больше времени, чем обычно. Ниже дан список Grab tricks (основных и выполняемых при двойном нажатии), а также количество очков, которые вы получите в стандартной позиции и switch-позиции.

Следующими по сложности после Grab tricks идут Lip Tricks, смысл которых заключается в следующем: поднимаясь по стене того же желоба и оказавшись на бортике, вы должны нажать кнопку [▲] плюс одно из направлений левой аналоговой рукоятки или крестовины. Скейтер либо ухватится за бортик рукой, либо «зацепится» за него колесами доски. При этом на экране появится некое подобие спидометра, показывающего, как долго сможет ваш подопечный выдержать в таком шатком положении. Как только стрелка «спидометра» достигнет критической отметки, скейтер просто-напросто грохнется, попутно расквасив себе нос (или что-нибудь более ценное) и потеряв некоторое количество очков. Чтобы избежать этого, достаточно просто вовремя отпустить кнопку. Список lip tricks смотрите ниже.

Вы также можете без паузы переходить от одного lip trick'а к другому, дважды нажав кнопку [■], [▲] или [●].

Kick Tricks

ТРЮК	СТАНДАРТНЫЙ	SWITCH
180 Varial	700	840
2. 360 Varial	900	1080
Back Foot Heelflip	150	180
2. Double Back Foot Heelflip	550	660
Back Foot Kickflip	150	180
2. Double Back Foot Kickflip	550	660
Back Foot Shove-it	150	180
2. 360 Back Foot Shove-it	500	600
Bigspin Flip	500	600
FS Bigspin	500	600
BS Flip	500	600
Front Foot Impossible	525	630
2. Double Front Foot Impossible	1075	1290
Fingerflip	700	840
2. Double Fingerflip	1000	1200
BS Bigspin	500	600
FS Flip	500	600
FS Shove-it	100	120
2. 360 FS Shove-it	500	600
3. 540 FS Shove-it	1000	1200
Hardflip	300	360
2. 360 Hardflip	500	600
Heelflip	100	120
2. Double Heelflip	500	600
3. Triple Heelflip	1000	1200
Heelflip Varial Lien	800	960
Impossible	100	120
2. Double Impossible	500	600
3. Triple Impossible	1000	1200
Inward Heelflip	350	420
2. 360 Inward Heelflip	500	600
Kickflip	100	120
2. Double Kickflip	500	600
3. Triple Kickflip	1000	1200
Old Skool Kickflip	300	360
Ollie Airwalk	500	600
2. Ollie Airwalk Late Shove-it	1050	1260
Ollie North	169	202
2. Ollie North Back Foot Flip	1050	1260
Pop Shove-it	100	120
360 Shove-it	500	600
540 Shove-it	1000	1200
Sal Flip	900	1080
2. 360 Sal Flip	1150	1380
Varial Heelflip	300	360
2. 360 Varial Heelflip	500	600
Varial Kickflip	300	360
2. 360 Flip	500	600







Grab Tricks

ТРЮК	СТАНДАРТНЫЙ	SWITCH
Airwalk	450	540
2. Christ Air	550	660
Benihana	300	360
2. Sacktap	1500	1800
Cannonball	250	300
2. Cannonball Fingerflip	500	600
Crail Grab	350	420
2. TuckKnee	400	480
Crossbone	425	510
2. Crookedcop	550	660
FS Shifty	500	600
2. BS Shifty	800	960
Indy	300	360
2. Stiffy	500	600
Indy Nosebone	350	420
2. Del Mar Indy	400	480
Japan	350	420
2. One Foot Japan	800	960
Madonna	750	900
2. Judo	1150	1380
Melon	300	360
2. Method	400	480
Mute	350	420
2. Seatbelt Air	500	600
Nosegrab	300	360
2. Rocket Air	400	480
Wrap Around	450	540
2. Body Wrap	600	720
Stalefish	50	420
2. Stalefish Tweak	400	480
Tailgrab	300	360
2. One Foot Tailgrab	500	600



Lip Tricks

ТРЮК	СТАНДАРТНЫЙ	SWITCH
Andrecht Invert	550	660
Axle Stall	400	480
Blunt to Fakie	500	600
Boneless	550	660
Disaster	600	720
Eggplant	550	660
Gymnast Plant	575	690
Varial Invert to Fakie	450	540
Invert	500	600
Noseblunt	550	660
Nosepick	550	660
One Foot Invert	500	600
Rock to Fakie(Rock'n'Roll)	500	600
The Switcheroo	600	720

либо же комбинацию из этих трех кнопок – от этого и будет зависеть, какой прием скейтер станет выполнять дальше. Несомненная польза от таких «переходов» – резко возрастающее количество заработанных очков.

Совершенно иной тип трюков представляют собой так называемые Grinds. Они выполняются скольжением по перилам или бортикам каких-либо наклонных поверхностей. Количество заработанных очков в случае с grinds зависит от того, как долго вы смогли продолжать скольжение. Чтобы начать выполнение grind, надо подкатиться к приглянувшимся перилам или бортику и, подпрыгнув, нажать (△). Чтобы трюки получились более сложными или более продолжительными, полезно иногда нажать (△) дважды – результат может оказаться гораздо более впечатляющим.

Ниже приведен список grinds с коммен-



тариями, как их выполнять (с указанием того, как повернуть или с какой стороны направить доску). Двойное название трюка означает, что имеет значение то, с какой стороны (справа или слева) вы вспрыгнули на перила.

Как и в случае с flip tricks, вы можете без паузы переходить от выполнения одного трюка к выполнению другого, всего лишь нажав (△), (○), (□) или комбинацию из этих кнопок. Ниже дан список выполняемых таким образом трюков и соответствующих комбинаций.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЮКИ

Когда вы выполняете обычные трюки, то полоска Special в левом верхнем углу экрана начинает постепенно заполняться. Когда она становится целиком красной, вы можете исполнить Специальный трюк. В игре существует определенный набор Специальных трюков, но вы можете придумать и что-нибудь свое, используя функцию create-a-trick. При этом стоит помнить, что Специальные трюки приносят больше очков, чем любой другой прием в игре, и их очень полезно использовать в соревнованиях для достижения победы. Узнать о существующих в игре Специальных трюках вы можете, либо пройдя Story Mode, либо изучив приведенный ниже список.

ПРИМЕЧАНИЕ1: Доступ к некоторым специальным трюкам (например «Swimmer» и «Boot Burst») вы сможете получить только, открыв нужного секретного персонажа.

ПРИМЕЧАНИЕ2: Нажав во время выполнения Специального трюка (△), (○)



или (□), либо комбинацию из этих трех кнопок, вы можете без паузы перейти к различным обычным трюкам и таким образом увеличить количество заработанных очков.

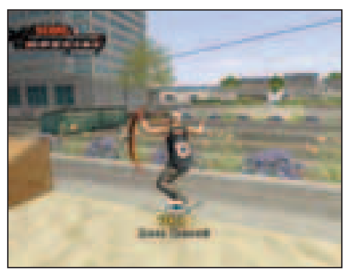
МАНЕВРЫ

Если даже и Специальные трюки оказались вам по зубам, тогда самое время перейти к рассмотрению маневров – приемов, которые сами по себе, может быть, приносят не так много очков, но без которых стать настоящим профессионалом в Tony Hawk's Underground просто невозможно.

The Manual. Нажмите ▲, затем ▼, чтобы проехаться на двух задних колесах доски.



The Nose Manual. Чтобы прокатиться на двух передних колесах, нужно нажать ▼, а затем ▲. Manuals используются, чтобы выполнять цепочки трюков, следовательно их ценность будет сильно зависеть от того, насколько эффективно вы их применяете по назначению. Чтобы сменить один manual на другой, дважды нажмите (□), (△), (○) или комбинацию из этих кнопок. Кроме того, во



время выполнения manual вы можете, нажав R1 или R2, исполнить так называемый spin-вариант трюка. Практически, при должном профессионализме, с помощью manual вы можете объехать всю доступную территорию, не прерывая выполнения трюков. Ниже дан список некоторых трюков, с перечнем тех изменений, которые происходят, если сначала нажать (□)+(□), а затем R2.

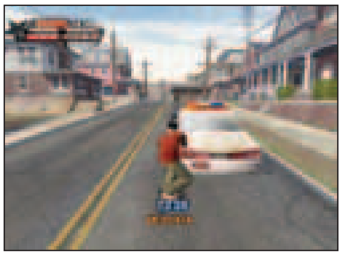
The Revert. Съезжая по наклонной

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

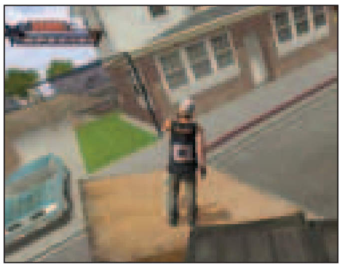
плоскости (например, стене желоба) вниз, вы можете, нажав (R2), выполнить revert-движение – то есть скейтер ногами повернет доску на 180 градусов. Сам по себе трюк принесет от 100 до 120 очков, а кроме того он может послужить неплохой связкой между (как вариант) lip tricks и последующими kick tricks.

The Spine Transfer. Чтобы перепрыгнуть с одной стенки желоба на другую, нажмите (L2) в тот момент, когда скейтер оказался в воздухе. Это принесет вам 250 очков в обычном и 300 очков в switch-режиме.

Wallpush. Если вам грозит налететь на стену, а делать этого очень не хочется,







достаточно просто нажать (▲): скейтер оттолкнется рукой от стены и покатится в противоположном направлении. Стоит такой прием немного (всего 10 или 12 очков), но зато он позволяет избежать паузы при выполнении цепочки трюков.

Wallride. Приближайтесь к стене под углом примерно 45 градусов и, когда подкатитесь вплотную, нажмите (✕), чтобы выполнить ollie, а затем (▲). Ценность данного трюка зависит от того, как долго вы смогли продержаться на стене.

Wallie. Выполняя wallride, нажмите (✕)-





скейтер оттолкнется от стены и благополучно приземлится на тротуар.

Skitching. Это уже банальное хулиганство. Зацепитесь за проезжающую мимо машину (ею, кстати, может оказаться полицейский патруль) и нажмите ▲, чтобы выполнить skitch. Чтобы удерживать баланс, необходимо в разной последовательности нажимать ◄ либо ►. Чтобы отпустить машину, достаточно просто нажать down, или же выполнить ollie.

Pressure Flips. Остановите скейтера (так, чтобы он придерживал доску ногой) и нажмите (L2), чтобы перейти в pressure-позицию. Затем подпрыгните и во время прыжка выполните kick trick в любом из четырех направлений. Ниже дан список pressure flips и количество очков, которые они приносят в стандартной позиции и в switch-позиции. В скобках указано направление, в котором нужно выполнить pressure flip.

Nollie: Улучшенный вариант ollie, который приносит больше очков. Чтобы выполнить nollie, нужно дважды нажать (L2), а затем (✕). За этот трюк вы заработаете 200 очков.

Напоследок пара советов. Некоторые трюки могут выполняться только при наличии определенного «рельефа». Поэтому, если у вас что-то не получается, попробуйте то же самое, но в другом месте – рано или поздно вам все удастся. Кроме того, чтобы быстрее освоить базовые трюки, настоятельно Там советуем обратиться к Story Mode – различные персонажи постоянно будут давать вам подсказки, что и как делать, а некоторые и вовсе поделятся каким-нибудь специальным трюком. ■

Skitch Tricks

ТРЮК	СТАНДАРТНЫЙ	SWITCH
(UP) BS 360 Flip	200	240
(RIGHT) BS 180 Flip	100	120
(DOWN) FS 360 Flip	200	240
(LEFT) BS Toe Flip	100	120

Girnd

Держите доску прямо по курсу (параллельно перилам)	50-50
Поверните доску почти перпендикулярно перилам	Boardslide
Поверните доску перпендикулярно перилам	Lipslide
Up	Nosegrind
2. Up	Nosegrind to Pivot
Up/Left	Crooked/Overcrook
2. Up/Left	Hang Ten Nosegrind
Left	Noseslide/Tailslide
2. Left	Hurricane
Down/Left	Smith/Feeble
2. Down/Left	Double Bluntslide
Down	5-0
2. Down	5-0 Overturn
Down/Right	Smith/Feeble
2. Down/Right	Darkslide
Right	Noseslide/Tailslide
2. Right	Salad
Up/Right	Crooked/Overcrook
2. Up/Right	Crail Slide

Flip Tricks

■+■ Smith	▲+▲ 50-50	●+● Crooked
■+▲ Tailslide	▲+■ Noseslide	■+■ Bluntslide
■+● 5-0	▲+● Nosegrind	●+▲ Noseblunstslide

Special Tricks

ТРЮК	СТАНДАРТНЫЙ	SWITCH
1-2-3-4	1600	1920
360 Varial McTwist	5750	6900
540 Flip	1450	1740
540 Tailwhip	2500	3000
360 Varial Heelflip Lien	500	1800
Barrel Roll	5000	6000
Back Spin Air	3000	3600
Double Kickflip Varial Indy	1200	1440
Fingerflip Airwalk	1500	1800
Rodeo Wrap	1600	1920
FS 540	5500	6600
Gazelle Underflip	3500	4200
360 Ghetto Bird	3500	4200
Hardflip Late Flip	1500	1800
Indy 900	11000	13200
The Jackass	1600	1920
Kickflip Backflip	3000	3600
Kickflip Underflip	1000	1200
McTwist	5000	6000
Nollie Flip Underflip	1150	1380
Quad Heelflip	1400	1680
Semi Flip	1150	1380
The 900	9000	10800
Double Kickflip Madonna	2250	2700
Swimmer	1500	1800
Casper Flip 360 Flip	2500	3000
Assume the Position II	1000	1200
Bam Bend Air	1300	1560
Bigspin Shifty	1650	1980
Boot Burst	2000	2400
Chomp On This	1000	1200
Flamingo	1500	1800
Flying Squirrel	1500	1800
360 Flip Tail Grab	1600	1920
Lick It Up	1500	1800
Samba Flip	1600	1920
Shifty Shifty	2000	2400
Sit Down Air	1200	1440
1990 Invert	3500	4200
Heelflip FS Invert	3200	3840
Ho Ho Sad Plant	3500	4200
Russian Boneless	3000	3600

Special Tricks

▲+▼	Manual	360 Fingerflip	Pivot
▼+▲	Nose Manual	Half Cab Impossible	Nose Pivot
Выполняя Manual/Nose Manual			
■+▲	Casper	Casper Flip	Casper Spin
■+●	Anti Casper	Anti Casper Flip	Anti Casper Spin
▲+▲	Pogo	Wrap Around	Pogo Spin
▲+■	Truckstand	Truckstand Flip	Truckspin
▲+●	Switch Foot Pogo	Half Wrap Truck Trans.	S.F.P. Spin
●+●	Handstand	Handflip	Нет
●+■	To Rail	Rail Flip	Нет

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

FIRE EMBLEM

ОГНЕМ И МЕЧОМ

Давным-давно люди и драконы мирно сосуществовали друг с другом. Но однажды люди решили нарушить мир и объявили драконам войну, которая потрясла самые основы мира. Через несколько столетий, разгромленные и повсюду преследуемые, драконы исчезли, однако долгожданный мир оказался непрочным….

ОРУЖИЕ И ОСНОВЫ ТАКТИКИ

Прежде чем перейти к детальному рассмотрению существующих в игре видов оружия, будет полезно напомнить о паре-тройке основных правил, действующих в Fire Emblem, без знания которых вас почти наверняка ждет скорое и бесславное поражение.

■ Правило №1: Его условно можно назвать «Правилом треугольника» и оно, вне всякого сомнения, является основой всей боевой системы в игре. Суть правила заключается в следующем: топоры хороши против копий, но плохи против мечей; копья – идеальное оружие против мечей, но плохая защита от топоров; мечи отлично работают против топоров, но не годятся против копий.

■ Правило №2: Любые воздушные подразделения в игре, вроде Wyvern Rider или Pegasus Knight, должны как огня бояться лучников и им подобных. Если не верите, можете проверить на собственном опыте.

■ Правило №3: Бойцов, использующих дистанционные атаки (лучники, маги, шаманы и т.д.), старайтесь держать на удалении от вражеских солдат. Так вы убьете сразу двух зайцев – сможете атаковать противника, но при этом оставаться неуязвимым для его контратак.

Покончив с правилами, переходим к вооружению.

● 1. Мечи

Armorslayer
Меч, особенно эффективный против пехоты. Основной недостаток – малая прочность (всего 18 пунктов) и, как следствие, быстро истекающий срок годности.

Iron Blade
Стандартный меч, который можно приобрести в любой лавке. Ничем особенным не выделяется.

Iron Sword
Примерно, то же самое, что и Iron Blade, но на треть прочнее и наносит меньший ущерб здоровью противников.

Killing Edge
Благодаря достаточно высокому показателю Critical Hit этот меч заметно повышает шансы вашего бойца нанести более сильный удар, чем обычно.

Lancereaver
Своеобразный меч-перевертыш, который в нарушение «Правила треугольника» хорошо работает против копий, но слаб против топоров.

Light Brand
Данный клинок обладает кое-какими магическими возможностями, что увеличивает радиус его действия в два раза.

Longsword
Герой, вооруженный longsword, может смело выходить на поединок с кавалеристом, но должен вдвойне опасаться врагов, атакующих с воздуха.

Mani Katti
Священный меч, который может использовать только один герой в игре, Лиин (Lyn). Идеально работает против пехоты.

Rapier
По свойствам рапира во многом аналогична Mani Katti. Пользоваться ею может только Эливуд (Eliwood).

Silver Blade
Очень мощный меч, страдающий от двух существенных недостатков – малой прочности и низкой точности ударов. Дважды подумайте, прежде чем экипировать им какого-либо бойца.

Silver Sword
Чуть слабее и прочнее, чем Silver Blade, но зато легче и гораздо точнее.

Slim Sword
Вооружившись Slim Sword, ваш герой наверняка не промахнется, но за высокую точность опять-таки приходится расплачиваться – на этот раз малой убойной силой.

Steel Blade
Достаточно прочный и мощный меч, но, как и в случае с Silver Blade, не слишком точный: едва ли не половина ударов идет мимо цели.

Steel Sword
Облегченный вариант Steel Blade. Ничего примечательного.

Wyrmslayer
Если вам предстоит встреча с Wyvern Riders, то этот меч – лучший выбор. Единственный недостаток – не слишком высокая прочность.

● 2. Копья

Axereaver
Единственный вид копья, с которым не страшно идти драться в рукопашную против воинов, вооруженных топорами.

Iron Lance
Стандартное копье, надежное и прочное.

Heavy Spear
Тяжелое копье, один удачный бросок которого может оказаться смертельным для противника. Хорошо работает против всадников.

Horseslayer
Не такое мощное, как Heavy Spear, это копье, тем не менее, еще полезнее в поединке с верховыми.

Javelin
Лезвие Javelin смочено ядом, что с лихвой компенсирует его низкую ударную силу.

Killer Lance
Тяжелое копье, вооружившись которым ваш подопечный может чаще наносить более мощные удары, чем обычно.

Poison Lance
То же, что и Javelin, но прочнее и мощнее.

Short Spear
В отличие от большинства других копий, Short Spear можно метать на расстояние, оставаясь неуязвимым для врага.

Silver Lance
Единственное, ради чего стоит обратить внимание (и потратить деньги) на Silver Lance – огромная сила удара. Все остальные показатели упоминания не заслуживают.

Slim Lance
Легкий дротик, не слишком смертоносный, зато достаточно точный.

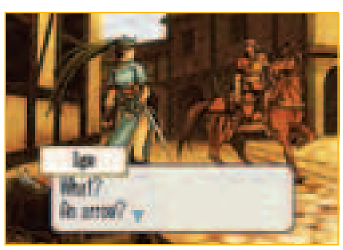
Spear
Аналог Short Spear, но заметно мощнее. Точность ударов заметно снижа-













ется при атаках на расстоянии.

Steel Lance
От Iron Lance отличается меньшей прочностью и точностью, но большей убойной силой.

● 3. Топоры

Brave Axe
При должном умении вооруженный им воин может нанести несколько ударов за один ход.

Devil Axe
Невероятно мощная секира с «секретом» – с большой долей вероятности его сила может обрушиться на самого владельца. Так что подумайте, стоит ли игра свеч.

Iron Axe
Топор обыкновенный. Очень прочный, с достаточно высокой мощностью.

Halberd
Алебарда, очень эффективная против кавалерии. А вот против меченосцев не годится.

Hand Axe
Единственный топор, который надо метать в противника. Правда, точность ударов оставляет желать лучшего.



Hammer
Несмотря на внушительное название, абсолютная посредственность среди себе подобных: низкая точность, невысокая прочность и заурядная ударная сила.

Killer Axe
Тяжелая секира, благодаря которой повышается вероятность более мощных ударов. Главный минус (как и почти у всех других топоров) – низкая точность.

Poison Axe
Лезвие этого топора смазано смертоносным ядом, чем, строго говоря, его ценность и исчерпывается.

Silver Axe
Тяжелый и очень мощный топор, с достаточно высокой точностью ударов.

Steel Axe
Похож на Iron Axe, но менее прочный и более мощный.

Swordreaver
Единственный топор, с которым не страшно броситься на меч в пылу схватки. Очень низкая прочность.

Wolf Beil
Этим топором может пользоваться только Гектор (Hector). Очень эффективен против пехоты, независимо от ее вооружения.

● 4. Луки

Brave Bow
После получения кое-каких навыков из Brave Bow можно делать до нескольких выстрелов за один ход.

Iron Bow
Самый прочный лук из существующих в игре. По точности соперничать с ним может только короткий лук (Short Bow).

Killer Bow
При невысокой прочности Killer Bow нередко бьет гораздо сильнее, чем все остальные луки.

Longbow
Стрела, пущенная из длинного лука, летит на треть дальше, поражая даже тех противников, которые находятся на значительном удалении.

Poison Bow
Из этого лука можно стрелять отравленными стрелами. Как и все виды отравленного оружия, отличается низкой точностью и малой мощностью.

Short Bow
Такой же точный, как Iron Bow, но не такой прочный и менее мощный.

Silver Bow
Очень мощный лук, но, как водится, сила удара уравновешивается малой прочностью.



Steel Bow
Облегченный аналог Iron Bow.

● 6. Магические книги

Bolting
Удар молнией, способный достать даже тех противников, которые находятся на значительном удалении от мага.

Eclipse
Мощное заклятье, в случае успеха снимающее половину здоровья противника.

Fire
Огонь как он есть. Обыденно, но достаточно смертоносно.

Elfire
Мощное заклятье, хорошо работающее против всех наземных юнитов, но практически бесполезное против воздушных.

Flux
Чем-то похоже на Lighting, но использовать Flux можно дольше.

Lightning
Слабенький удар молнией, но зато очень точный.

Luna
Весьма полезное заклинание, хотя, в отличие от прочей Темной магии, оно и не наносит прямого вреда противнику.

Nosferatu
Хорошее заклинание против Монахов (Monk) и Епископов (Bishop). На

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU









остальных бойцов действует не так эффективно.

Shine
Данное заклинание очень хорошо работает против Шаманов, но не очень эффективно против остальных магов и обычных солдат.

Thunder
Опять-таки разряд молнии, мощный, но не слишком прицельный.

● 5. Посохи

Barrier Staff
На короткое время увеличивает сопротивляемость магическому воздействию у выбранного персонажа.

Berserk Staff
Превращает солдат противника в неуправляемых берсерков, которые с одинаковым рвением нападают и на своих, и на чужих – в зависимости от того, кто окажется ближе.

Hammerne Staff
Позволяет чинить предметы, в том числе все вооружение, возвращая их в исходное состояние.

Heal Staff
Восстанавливает некоторое количество хит-пойнтов указанному бойцу. Носитель посоха не может использовать его для себя.

Mend Staff
То же, что и Heal Staff, но с более сильным действием.

Restore Staff
Пробуждает ваших солдат от сна, а также убирает Silence и Poison.

Silence Staff
При определенной удаче вы сможете запретить вражескому магу пользоваться заклинаниями в течение нескольких ходов.





Sleep Staff
Благодаря Sleep Staff можно на несколько ходов усыпить противника, выведя, таким образом, его из строя.

Unlock Staff
Посох, открывающий двери, в том числе находящиеся на расстоянии.

С оружием разобрались, теперь настало самое время изучить тех, кому оно, собственно говоря, и предназначается. Переходим к рассмотрению классов, которые существуют в Fire Emblem. Классы делятся на две разновидности – Standard и Upgraded (то же самое, но с новыми способностями).

Knights
Рыцари, хорошо защищенные броней, в бою используют копья.

Generals
Улучшенная версия рыцарей. Вдобавок к улучшенным характеристикам могут использовать топоры.

Myrmidon
Меченосец, использующий восточную методику фехтования.

Swordmaster
Улучшенная версия Мирмидона. Более живучий и смертоносный.

Mercenary
Наемник – профессиональный воин, специализирующийся на мечах.

Hero
Улучшенная версия наемника. Отличается более крепким здоровьем и может использовать топоры.

Axefighter
Воин-самоучка с топором за поясом.

Warrior
Боец на топорах, научившийся, ко всему прочему, пользоваться луком и стрелами.

Archer
Обычный лучник. Не может участвовать в рукопашном бою, в связи с чем лучше всего прикрывать его кем-нибудь вроде Рыцаря. Очень опасен для воздушных юнитов.

Sniper
Всего-навсего улучшенная версия лучника с более высокими показателями.

Mage
Чародей, использующий природную магию. Как и все подобные кудесники, слаб здоровьем и малопригоден для ближнего боя.

Sage
Когда Маг умнеет настолько, что может использовать посохи, он становится Мудрецом.

Shaman
Чародей, использующий для своих нужд темную магию древних эпох. Слаб против Монахов и Епископов.

Druid
Научившийся пользоваться посохами Шаман, получает почетное звание Друида.

Cleric
Специалист по посохам. В бою играет вспомогательную роль, так как очень уязвим для любого колюще-режущего оружия.

Monk
Чародей, использующий магию Света. После Епископа – самая большая угроза для Шаманов.

Bishop
Клерик или Монах, использующий одновременно магию Света и посохи. Очень полезный боец в умелых руках.

Thief
Благодаря набору отмычек для Вора не существует запертых сундуков и закрытых дверей, что нередко облегчает жизнь всей вашей команде.

Assassin
Окончательно потерявший совесть Вор, не брезгающий и убийствами. Из простого взломщика превращается в опасного противника.

Bard
Музыкант, который своей игрой на флейте дает возможность другому юниту двигаться дважды за один ход.

Dancer
Аналог Барда, но в качестве тонизирующего средства используются не мелодии, а зажигательные танцы.

Cavalier
Конный рыцарь, использующий в бою мечи и копья.

Paladin
Кавалерист, научившийся пользоваться всеми видами оружия основного «треугольника» (т.е. топорами, копьями и мечами), становится могучим Паладином, одним из самых мощных бойцов в игре.

Nomad
Конный лучник, быстрый и меткий. Намного превосходит своих пеших коллег.

Nomadic Trooper
Nomad Trooper – это Кочевник, научившийся сражаться на мечах.

Troubadour
Конный рыцарь, использующий посохи.

Valkyrie
Резко поумневший Трубадур, ни с того ни с сего научившийся пользоваться природной магией.

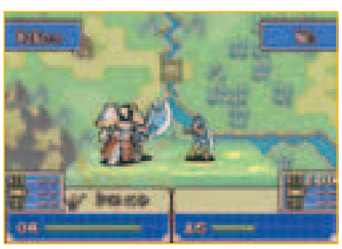
Pegasus Knight
Копьеносец верхом на пегасе. Очень опасен для любого мага и уязвим для Лучников, Кочевников и Снайперов.

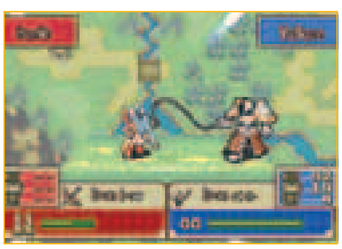
Falcoknight
Pegasus Knight, умеющий пользоваться мечами.

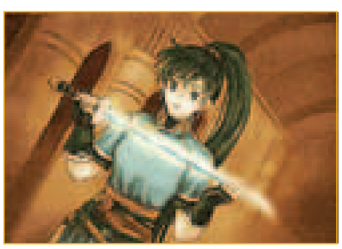
Wyvern Rider
Рыцарь, взгромоздившийся на драконоподобное чудище, вооруженный копьем. Способен преодолеть практически любое препятствие, будь то крепостная стена или горы.

Wyvern Lord
Улучшенная версия Wyvern Rider. Может использовать мечи. ■











ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

SPELLFORCE: THE ORDER OF DOWN

В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

Spellforce – не совсем обычная стратегия. Заметная часть игры проходит в поисках и решении разнообразных квестов, многие из которых не имеют практической игровой ценности и являются своеобразным дополнением к ролевой составляющей игры. Впрочем, есть и такие задания, что помогают герою глубже проникнуть в историю игры, получить редкий и ценный предмет или просто пополнить свое благосостояние крупным вознаграждением. Ниже вы найдете описание таких квестов с подробными указаниями, где и как они выполняются. На картах показано месторасположение необходимых для завершения квеста персонажей или предметов.

HEAD HUNT

Для выполнения данного квеста вам необходимо убить семью братьев Twonk. Все они – довольно сильные противники, так что перед выполнением задания запаситесь самым мощным оружием, какое только есть в вашем распоряжении, или призовите нескольких героев, чтобы они помогали вам в сражении.

Перед тем как отправляться на поиски братьев, поговорите с сержантом Einar и получите от него ценную информацию о том, где могут скрываться эти разбойники. Их месторасположение заранее неизвестно, так что вам придется исследовать всю близлежащую территорию. Покажите сержанту голову поверженного в бою противника, и сержант расскажет вам, что в лесах Leafshade скрывается банда грабителей. Отправляйтесь туда и убейте Sergil Twonk – первого из братьев. Принесите его голову Einar, получите от него дополнительные указания и отправляйтесь на поиски Elijah Twonk, также скрывающегося неподалеку в лесах. Elijah Twonk неплохо владеет магией льда, так что вам придется с ним повозиться. После победы забирайте его голову и направляйтесь на поиски Ragnar Twonk, Darmor Twonk и Brandel Twonk. Теперь снова идите на встречу с сержантом Einar. У вас в руках есть головы самых опасных преступников, так что можете надеяться на самое крупное денежное вознаграждение в игре.

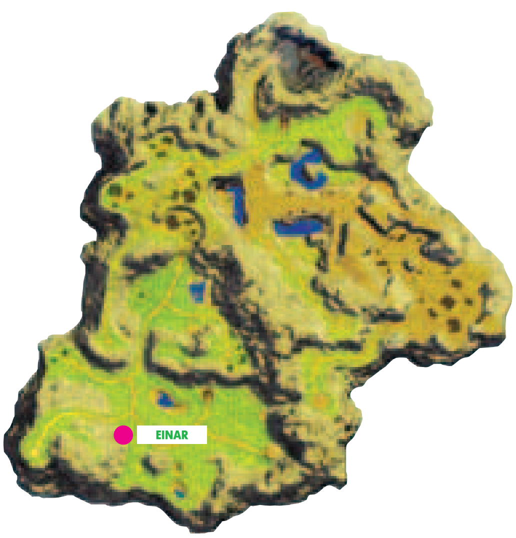
SOULSTONES

Этот квест позволит вам заполучить уникальное оружие, выполненное из особых камней, которые спрятаны и охраняются восставшими из могил стражниками. Чтобы получить необходимые указания, поговорите о камнях с кузнецом Orthanc в Greyfell. Он может выковать оружие и рассказать о том, где находятся soulstones. Расположение всех пяти камней указано на картах. Отправляйтесь на поиски, и как только все камни будут у вас, передайте их Orthanc, который с удовольствием изготовит для вас новое оружие.

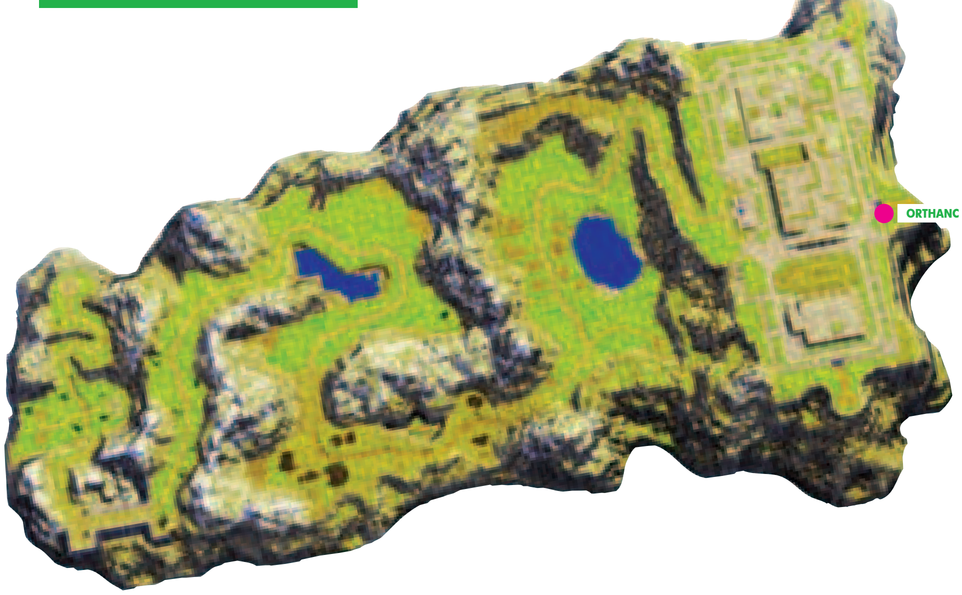
STARDUST

Выполнение следующего квеста дает вам возможность добыть очень ценный ресурс, который можно обменять на оружие или продать по очень высокой цене. Для активации квеста поговорите с Shadira Sundancer. Она расскажет вам, что давно ищет особый вид песка, который называется Ariafrost. Единственное место, где его можно найти – горы Eloni. Этот порошок чрезвычайно дорого ценится среди торговцев, поэтому у вас есть хорошая возможность раздобыть его

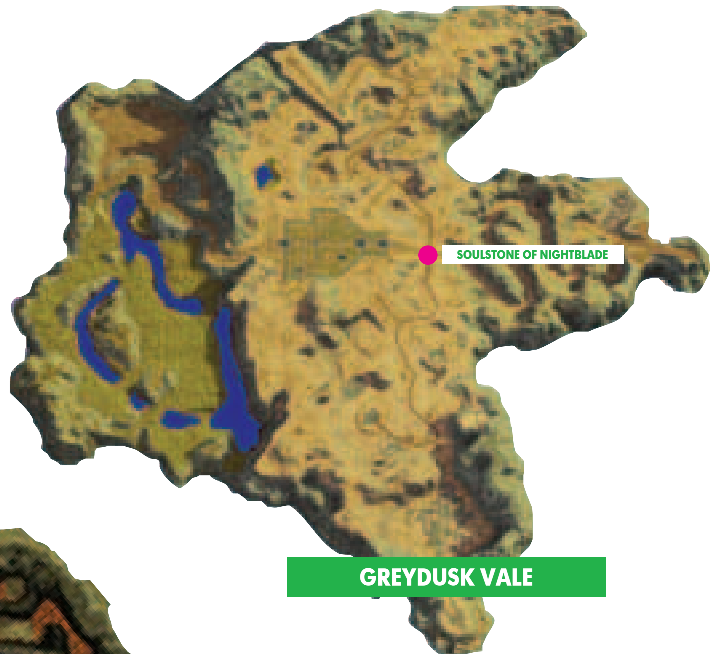
GREYFELL



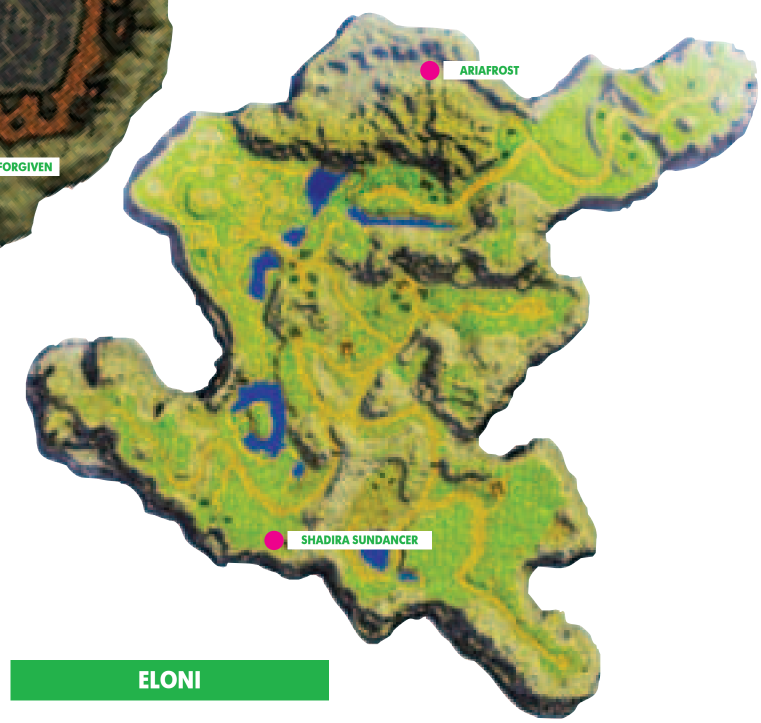
LEAFSHADE











и обменять на любую вещь из магазина Shadira Sundancer. Довольно заманчивое предложение, тем более что в ее лавке есть большое количество оружия. Итак, отправляйтесь в горы, предварительно сверившись с картой. Заветное сокровище находится очень высоко и добраться до него непросто, но зато Shadira будет очень рада драгоценной находке.

THE DREAM SNATCHER

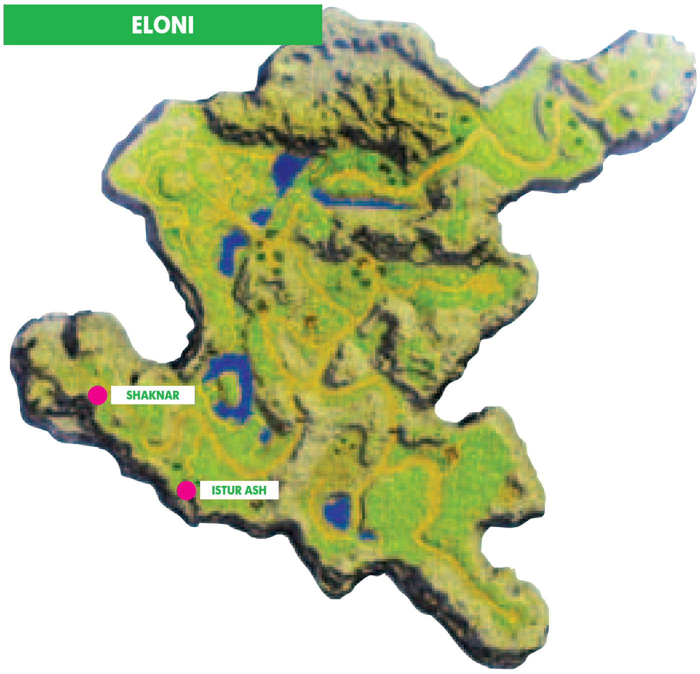
На этот раз вам придется столкнуться с демонами снов, разрушающими человеческое сознание. Для активации квеста поговорите с Istur Ash в Eloni. Он поведает вам о страшных существах, называемых dream-snatchers. Его брат Sharknar испытал их действие на себе и сошел с ума. Теперь Sharknar стал некромантом и скрывается в горах. Победив его, вы сможете завладеть уникальным камнем Obsidian, позволяющим контролировать демонов. Отправляйтесь в указанное на карте место (севернее лагеря Beastmen) и сразитесь с колдуном. Битва будет непростой, но награда вполне оправдывает затраченные силы.

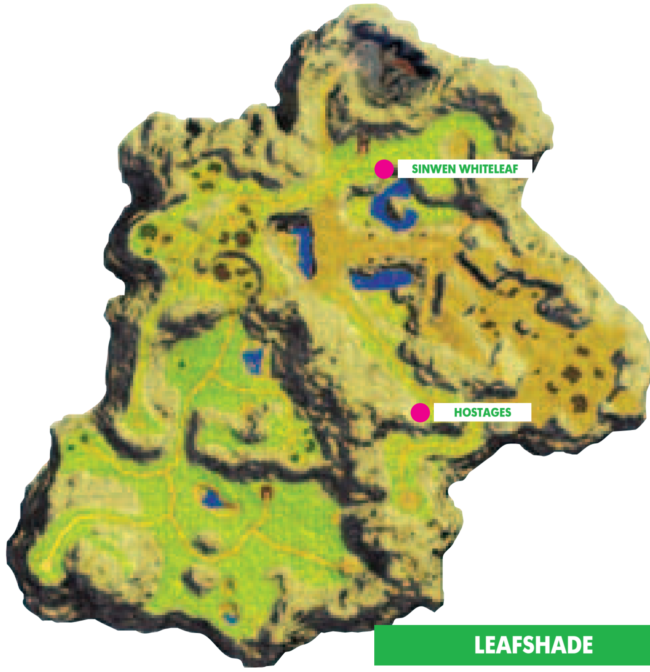
THE HOSTAGES

Выполнение данного квеста не наградит вас ценным артефактом или большим мешком денег, однако вы сможете проявить свое благородство и помочь одной из могущественных владычиц эльфов, чьи сестры находятся в плену. Для активации квеста поговорите Sinwen Whiteleaf. Она расскажет вам о том, что надо сделать, чтобы добраться до лагеря Black Fist, где удерживаются сестры Sinwen. Направляйтесь туда и, разгромив лагерь, вы сможете наблюдать счастливое воссоединение семейства. Как уже было сказано, за выполнение данного квеста вы не получите никаких материальных наград, зато сможете заручиться уважением среди эльфов и заметно повысить очки опыта.

ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

ELONI





LEAFSHADE

AMRA AND LEA

Ну и напоследок представляем вашему вниманию самый длинный квест, наградой за выполнение которого станут уникальные доспехи, получить которые в игре можно только по завершении данного задания.

Поговорите с Orthanc – кузнецом из Greyfell – о доспехах, изготовленных им для человека по имени Amra, который в данный момент отправился к своей возлюбленной Lea. Но, к сожалению, Orthanc не может сказать больше и пошлет вас к Sunder – еще одному кузнецу из Liannon. Отправляйтесь к нему, используя для этого bindstone. Перед тем как вы зайдете в город, вызовите героя с помощью специальной руны. Поговорите с Sunder. Он расскажет вам о Shan Muir, являющейся сестрой Lea. Направляйтесь на север города и поговорите с Shan Muir. Девушка поведает вам грустную историю о том, что ее сестра вынуждена выйти замуж за жестокого волшебника, который хочет завладеть волшебными камнями, доставшимися ее сестре по наследству. Однако Lea сбежала от мага и теперь хочет скрыться вместе с Amra, который и заказал доспехи у кузнеца Orthank. Направляйтесь к разрушенному дому Lea, расположенному на севере рядом с мостом. Не забудьте вызвать своих героев, ведь возле дома вас ждет засада разбойников. Убейте бандитов, и в кармане одного из них вы найдете письмо от Sentos, который живет в Greyfell. Теперь ваш путь лежит туда. Встретить Sentos можно на торговой площади на юге города. Он не против побеседовать и приглашает вас на встречу рядом с Wildland Pass. Направляться туда нужно хорошо подготовленным, ведь торговец придет не один, а с тремя бандитами, одолеть которых очень непросто. Убив их, поговорите с Santos. Торговец очень боится, что вы убьете и его, и поэтому расскажет вам, что он убил Lea и ее могила находится в Whisper, городе мертвых. Найти могилу вы сможете на северо-востоке. Убив несколько Lea's Avengers, вы сможете поговорить с духом Lea. В могиле лежат драгоценный камень и письмо. Но Lea не хочет расставаться с ними даже после смерти, так что теперь вам предстоит еще одно сражение. После победы над духом девушки возвращайтесь в Lianon к Shan Muir. Она прочтет письмо и направит вас к живущему в Liannon рыбаку по имени Tygar, который знает, где можно найти Amra. Однако Tygar ничего не знает о своем друге и предлагает вам встретиться с темным эльфом Craig. Эльф живет рядом с порталом Southern Godmark. Он поведает вам о том, что Amra тоже убит и его могила находится где-то в районе Howling Lands. Отправляйтесь туда, и после того как вы обнаружите захоронение, вас ждет встреча с Avengers, для победы над которыми понадобится неплохая армия. Но это только начало и после победы вам придется сразиться со скелетом, прокаченным до тридцатого уровня. Одолеть его будет невероятно сложно, но после победы появится дух самого Amra. Убейте его и забирайте добытые нелегким трудом доспехи, ради которых вы и совершили такое опасное путешествие. ■

HOWLING MOUNDS





ПЕРВАЯ В РОССИИ ПОЛНОСТЬЮ ЛОКАЛИЗОВАННАЯ ONLINE-ИГРА
Продуманная система прокачки
Разнообразные заклинания и монстры
Живое общение с другими игроками
Масштабная онлайновая ролевая игра в уникальной игровой вселенной
Полная свобода действий
Доброжелательные наставники, всегда готовые прийти на помощь
Underlight
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия ЭЛ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Interim Educational Ltd (UK). Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Lyra Studios LLC. Underlight is a trademark of Lyra Studios LLC. All Rights Reserved.

ОРИГИНАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО ОТ CREATIVE

Новый комплект 7.1 канальной акустики от лидера этого сектора рынка, компании Creative, не был бы так интересен, если б не одно устройство, поставляющееся вместе с ним. Называется оно DDTS-100 и представляет собой автономный декодер, подключающийся абсолютно к любому источнику звука, будь то карманный плеер или телевизор высшей ценовой категории. Далее он трансформирует звук на необходимое число каналов – 5.1, 6.1 или 7.1. В принципе, никаких существенных технических новшеств он в себе не несет, но его присутствие в комплекте с подобной акустикой весьма актуально сегодня: даже многие аудио-карты высшего класса не имеют поддержки 7 каналов, что говорить про многие «устаревшие» музыкальные центры, DVD-плееры и прочие бытовые аудио-устройства. Цена этого решения соответствующая – $248 без НДС, а первые поставки в московские магазины уже начались.



LCD С ПОВЫШЕННОЙ КОНТРАСТНОСТЬЮ ОТ SONY



Компания Sony объявила о выпуске нового ЖК-монитора SDM-HS73P, с применением фирменной технологии Onyx Black. Она позволяет одновременно увеличить контрастность, при этом защищает экран от бликов солнца, источников света, а также выцветания. Компания позиционирует модель как идеальное решение для любителей цифровой фотографии, так как монитор имеет отличную цветопередачу, а игрокам он будет интересен благодаря малому времени отклика – всего 16 мс. Стоит отметить и высокое значение яркости – 400 кд/м², что немаловажно во всех сферах применения ЖК-панели. Конечно, цена на последнюю новинку Sony вряд ли будет слишком демократична, но уровень продукта обязывает. ■



DDR2 НЕ БУДЕТ МАССОВОЙ ПАМЯТЬЮ В ЭТОМ ГОДУ

По мнению многих аналитиков, а также компаний производителей, к концу этого года перспективная DDR2 память займет лишь 7-11% рынка. Напомним, что по сравнению с обычной DDR, которая используется сегодня в большинстве настольных и мобильных компьютеров, DDR2 обладает большей частотой и, соответственно, пропускной способностью. Но получается замкнутый круг: производители материнских плат не рискуют выпускать модели под DDR2, опасаясь малого спроса на них из-за высоких цен на саму память. А подобная задержка с их стороны, не дает возможности начать массовый выпуск модулей для настольных систем. Пока же DDR2 остается прерогативой дорогих видеокарт. Но, скорее всего, в 2005 году, производители памяти все же сделают шаг в сторону прогресса, наладив потоковый выпуск подобных модулей. Далее, при адекватной цене, они, несомненно, начнут постепенно переселяться в наши ПК. ■

ВЫШЕЛ CELERON M

Intel объявила о выходе недорогого процессора для мобильной платформы Centrino – Celeron M. Построен он на том же ядре, что используется в сегодняшнем, достаточно производительном, Pentium M, но обладает вдвое меньшим объемом кэша второго уровня. В целом, это означает то, что наконец появятся недорогие Centrino-ноутбуки, стоимостью до $1000. Конечно, их производительность будет чуть ниже сегодняшних моделей на основе Pentium M, но в то же время сохранится компактность, экономичное энергопотребление, а также широкие коммуникационные возможности, реализующиеся посредством беспроводных сетей стандарта i802.11b (Wi-Fi). Уже в начале весны будут выпущены модели с частотами 1.4 ГГц, 1.5 ГГц и 900 МГц (версия с самыми низкими энергозатратами, предназначенная для использования в саб-ноутбуках). Цены на них установлены значительно ниже, чем на Pentium M с аналогичными частотами. ■

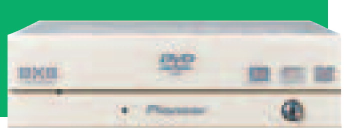
РУССКОЕ МЕНЮ В НОВОЙ ЛИНЕЙКЕ ВИДЕОКАМЕР CANON



Один из лидеров в области цифровой фотографии и видеосъемки, компания Canon, выпустила новую линейку видеокамер, ориентированную на новичков в этой области, но в то же время обладающую довольно продвинутыми функциями, которые пригодятся всем. Модели MV7x0 имеют 800000 пиксельный датчик изображения, что является высоким показателем в данном классе. Особенностями новинок является русский интерфейс, который «ломает языковой барьер» для русскоговорящих пользователей. Видеокамеры оснащены увеличенным оптическим зумом (до 22-х в модели MV750i), также есть возможность делать качественные цифровые фото прямо во время видеосъемки. Причем изображение не будет размытыми, что является довольно серьезным недостатком некоторых современных камер. Подключение к ПК осуществляется посредством порта IEEE1394 (FireWire) и USB 2.0. Примерные розничные цены пока неизвестны, но ожидается, что они будут не слишком заоблачными. ■

БЕСШУМНЫЙ DVD-ПРИВОД

Pinoeer, чья продукция часто расположена в высшей ценовой нише, независимо от сектора рынка, анонсировала новый пишущий DVD-привод DVR-A07-J. Устройство поддерживает запись DVD±R дисков на 8 скоростях, а перезапись – на 4-х. Но необычной в нем является конструкция корпуса, которая, благодаря применению фирменных технологий позволяет сократить уровень шума на целых 75%. Нельзя сказать, что современные DVD-приводы являются основными источниками шума в компьютере, но, тем не менее, это большой плюс новинки. Розничная цена, традиционно высока для продукции этой компании – $230. ■



МОЩНЕЙШИЙ НОУТБУК IRU

Компания iRU отметилась выпуском своего самого мощного ноутбука класса DTR (замена настольному ПК). Модель под названием Brava 4115 использует процессор Pentium 4 3.2 ГГц с поддержкой технологии Hyper-Threading, а в качестве системного чипсета выступает SiS648FX. За качество выводимой графики отвечает адаптер ATI Radeon 9600 со 128 мегабайтами памяти. Скорость жесткого диска равна 7200 Об/мин, а его объем может варьироваться в зависимости от пожеланий пользователя. Разумеется, модель имеет полный набор современных портов и в целом выполнена качественно и надежно. Конечно, размеры, далеки от компактных Centrinio-ноутбуков, но сегодняшние технологии пока не позволяют производить столь мощные машины в небольших корпусах. ■



ВИДЕОТЕКА В КАРМАНЕ



Видимо, уже скоро знакомые нам DVD и VCR плееры отойдут в небытие, и на их место придут компактные коробочки, несущие в себе несколько сотен фильмов отличного качества. Первый шаг в этом направлении сделала компания Canopus, выпустив приставку для телевизора, имеющую разъем для установки 2.5-дюймового жесткого диска. Camopus MTPLayer обладает небольшими размерами – 162x111x30 мм, и имеет выходы S-Vide/VGA. Это позволяет подключать его к телевизору для проигрывания MP3 музыки, просмотра цифровых фотографий, а также фильмов, благо на жесткий диск их можно записать очень много. Это, несомненно, очень стильная и технологичная новинка, но вот итоговая ее цена вместе с 2.5» жестким диском наверняка отпугнет даже заядлого любителя различных цифровых гаджетов. ■

МИНИ-ТЕСТ

THRUSTMASTER TOPGUN FOX 2 PRO FLIGHT STICK

КОМАНДИРСКИЙ ШТУРВАЛ ДЛЯ ФАНАТОВ

РАЗУМКИН МИХАИЛ_RAZUM@GAMELAND.RU

В прошлом номере «СИ» мы представили вашему вниманию полноценный обзор рулей для наиболее распространенных у нас игровых платформ: PC и PS2. Сегодня мы решили продолжить в том же духе, но для тестирования выбрали еще более экзотические манипуляторы – флайтстики или джойстики, предназначенные для эмуляции управления летающими машинами.

Надо сказать, что выбор консольных флайтстиков еще более ограничен, чем выбор рулей (особенно в России). Главным ограничением является практически полное отсутствие полноценных авиационных симуляторов. Даже более-менее близкие к ним проекты можно пересчитать по пальцам (см. врезку). Определенную негативную роль сыграла и продуманная конструкция Dual Shock 2, аналоговые рукояти которого в сочетании с четырьмя шифтами позволяют комфортно управлять виртуальным истребителем. Однако я допускаю, что у каждой хорошей игры-симулятора найдутся фанаты, желающие еще больше приблизить объект своего обожания к действительности. Чем та же Gran Turismo или Colin McRae Rally лучше Ace Combat? Именно для таких геймеров Thrustmaster предлагает великолепный по всем параметрам манипулятор TopGun Fox 2 Pro Flight Stick.

Начну с того, что после нескольких дней тестирования этого устройства я не нашел ни одного явного недостатка. Кажется, учтены все нюансы, все расположено на своих местах, ничего не мешает. В отличие от знаменитого «топорно-военного» дизайна штурвала Steel Battalion рукоятка TopGun Fox 2 Pro Flight Stick имеет плавные обводы и удобно сидит в руке. А дополнительная резиновая вставка и специальная площадка под ребро ладони позволяют играть с еще большим комфортом, не давая руке соскользнуть или устать. Рукоятка перемещается плавно, причем сопротивление нажатию можно регулировать с помощью специальной гайки на днище. Обратной связи нет, но дополнительный эффект обеспечивается мощными вибромоторами, уровень воздействия которых можно изменять. Джойстик имеет очень массивное основание, которое обладает невероятной устойчивостью, так что опрокинуть устройство в пылу игры вам вряд ли удастся.

Тестирование проводилось на двух играх: Ace Combat Distant Thunder и Secret Weapons Over Normandy. Наиболее удобными «в деле» оказались кнопки на головке рукоятки, которые даже имеют привычную «геометрическую» разметку. Расположенный рядом мини-джойстик выполняет функцию крестовины курсора. Вообще количество кнопок на Fox 2 Pro полностью соответствует оному на Dual Shock 2, включая R3 и L3 (учтено даже отсутствие правой аналоговой рукояти). Однако на приставках нет возможности загрузить драйвера, чтобы каждая игра понимала раскладку джойстика, поэтому иногда могут возникать определенные проблемы. В основном они связаны с расположенным на основании throttle – аналоговым ползунком, управляющим газом. Если в Ace Combat все работало как надо, то в случае с Secret Weapons начались сложности, так как throttle «заточен» только под строго определенные комбинации: R2/L2, R1/L1, «крест»/«квадрат». На джойстике прошиты четыре основные раскладки, позволяющие подстроиться практически под любую игру. Так что в Secret Weapons мне все же удалось подобрать наиболее удобный вариант, но throttle при этом лишь переключал виды...

Что касается ощущений от смены контроллера, то однозначно их описать сложно. Это уже совсем другая игра. С Dual Shock все было намного проще – результат instant action из той же Secret Weapons превзошел сессию с TopGun Fox 2 Pro Flight Stick минимум раза в два, но чувства управления настоящим самолетом получить так и не удалось. Новый джойстик вроде бы ничего не изменил, но именно штурвал под рукой, курок пушек под указательным пальцем и кнопка пуска ракет под большим помогли еще немного приблизить грань, разделяющую реальный и виртуальный миры. ■

ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ

1. Ace Combat Distant Thunder
2. Top Gun: Combat Zones
3. Star Wars: Starfighter
4. Star Wars: Jedi Starfighter
5. Battle Engine Aquila
6. FireBlade
7. Secret Weapons Over Normandy
8. Thunderhawk: Operation Phoenix

test_lab благодарит компании «Алион» (т. 727-18-18) за предоставленное для тестирования оборудование.



СОВМЕСТИМ С ВИДЕОПРИСТАВКАМИ PLAYSTATION 2, PLAYSTATION И PS ONE

42 У.Е.

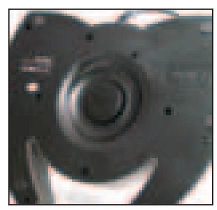


ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Сектор газа: throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
1 курок
1 кнопка под указательным пальцем
2 кнопки и цифровой мини-джойстик на головке
8 кнопок на основании
Force Feedback: нет



Несмотря на странное расположение, нажимать на эту кнопку очень удобно. В Ace Combat на нее выведена карта.



Гайка, изменяющая силу сопротивления рукоятки.



Мини–джойстик заменяет крестовину и реализован невероятно грамотно, жаль, что на Dual Shock 2 нет такого.



Скорректировать маневр можно при помощи руля направления, который контролируется поворотом рукоятки.



Этими кнопками устанавливается уровень вибрации и тип одной из четырех раскладок клавиатуры.


БИНОТАУН:
ПРИКОЛЬНЫЕ ГОНКИ
ОФИЦИАЛЬНЫЙ BEANO ПРОДУКТ
DODGER
3
Атмосфера безбашенной гонки
Набор самых невероятных трасс

ТЕСТ ФЛАЙТСТИКОВ ДО $120

ДЛЯ ВЛЮБЛЕННЫХ В НЕБО

ТЕСТИРОВАНИЕ ДЖОЙСТИКОВ В ЦЕНОВОЙ КАТЕГОРИИ ДО $120

Стремительное развитие компьютерной индустрии и, как следствие, игровой отрасли до неузнаваемости изменило старый игровой манипулятор joystick. Огромная производительность процессоров и видеоадаптеров совместно с высокой пропускной способностью портов и шин привели к тому, что современный авиасимулятор уже мало чем отличается от военного тренажера. Соответственно, игровые манипуляторы все больше и больше походят на элементы управления реального самолета.

Однако жанр фантастических космических симуляторов не менее (а зачастую даже более) популярен, причем не каждый пользователь согласен заплатить за имитацию кокпита боевого истребителя несколько сотен долларов. Так что же предлагают производители в более скромной ценовой нише? Мы отобрали самые интересные модели и протестировали их в игре, ставшей фактически стандартом для современных авиасимуляторов – «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения».

НАЗНАЧЕНИЕ

Зачастую сравнить два джойстика между собой очень сложно из-за ориентации на разные группы пользователей. Некоторые модели, представленные в обзоре (Thrustmaster HOTAS Cougar), предназначены для поклонников реалистичных авиасимуляторов и настоящей боевой техники, следовательно, определенные их характеристики, такие как большой вес и размеры, становятся уже не минусом, а плюсом. Другие модели (Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick) ориентированы на широкую аудиторию и представляют собой «золотую середину»: они компактны, легки и подходят для большого спектра игр. Saitek ST90 с полным правом можно назвать портативным джойстиком. Мы постарались рассмотреть представленные игровые устройства как можно более объективно, а также отметили их достоинства и недостатки с точки зрения различных категорий пользователей.

ИСПОЛНЕНИЕ КОРПУСА И РУКОЯТКИ

Как уже было сказано, в данном случае размер и вес – характеристики весьма относительные. Главное, на что нужно обращать внимание при покупке, – это устойчивость джойстика, удобство рукоятки и доступность кнопок для вашей ладони. Ведь вам придется «налетать» с новым манипулятором не один десяток часов, и ваша рука должна чувствовать себя максимально удобно. Отрыв же устройства от стола во время воздушного боя может испортить всю игру. Чаще всего рукоятка джойстика обладает эргономичной формой и имеет специальные выемки для пальцев – в них обычно располагаются отдельные кнопки (Genius MaxFighter F-33D, Thrustmaster Top Gun Afterburner), однако рукоятка может быть гладкой и немного выпуклой, как у манипуляторов Saitek. Оба решения вполне приемлемы – все зависит от вашего вкуса. С точки зрения устойчивости основание джойстика должно иметь равную площадь упора во всех направлениях и должно быть несколько утяжелено. Также обязательно наличие резиновых ножек (прокладок), исключающих скольжение по поверхности стола. В этом отношении выгодно отличается Logitech Freedom 2.4 cordless joystick с утяжеленным за счет батареек основанием в виде треугольника.

МАТЕРИАЛЫ

Большинство производителей используют для изготовления манипуляторов пластмассу. Исключением в нашем обзоре является только Thrustmaster HOTAS Cougar, целиком выполненный из металла. Особое внимание следует обратить на основание рукоятки – желательно, чтобы вокруг него имелось металлическое кольцо, которое исключит механический износ манипулятора (Thrustmaster Top Gun Afterburner, Saitek X45). Сам же корпус должен быть усилен металлической пластиной. Рукоятка джойстика и сектор газа чаще всего выполнены из шероховатой пластмассы, однако очень желательно наличие резиновых вставок, которые предотвратят проскальзывание руки. Например, это очень актуально для тугой рукоятки сектора газа, как у Saitek X45.

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Современный джойстик должен удачно сочетать в себе все отнюдь не простые элементы управления самолетом, функции обзора и стрельбы, имеющие особое значение при ведении воздушного боя, управлении оружием и так далее. Рассмотрим все многообразие инженерных решений с точки зрения управления реальным самолетом. Набор или снижение высо-

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании АЛИОН (т. 727-18-18, www.alion.ru), Бюрократ (т. 745-55-11, www.genius.ru), Игалакс (т. 488-24-74, www.saitek.ru)

ТЕРМИНЫ

Throttle – дроссель англ., термин обозначает органы управления газом.
Ruddler – руль направления англ., термин обозначает органы управления маневрированием.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

С Force Feedback
- Thrustmaster Top Gun Afterburner
- Genius MaxFighter F-33D
- Saitek Cyborg 3D Force
- Saitek Cyborg Rumble

Без Force Feedback
- Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick
- Logitech Freedom 2.4 cordless joystick
- Thrustmaster HOTAS Cougar
- Saitek X45
- Saitek Cyborg Evo
- Saitek ST90

★★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 39



Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick – самая сбалансированная модель.

LOGITECH EXTREME 3D PRO TWIST HANDLE JOYSTICK

Габариты (ШхВхГ, см): 20x20x20
Сектор газа: аналоговый throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
- 1 курок
- 1 кнопка под большим пальцем
- 4 кнопки на головке
- 1 цифровой hat
- 6 функциональных кнопок на основании

Force Feedback: нет

Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick – компактное устройство со строгим дизайном в стиле хайтек. Устойчивое основание утяжелено металлической пластиной. Сделанная из слегка шероховатой пластмассы рукоятка имеет эргономичную форму, снабжена пазами под пальцы и подставкой под ребро ладони. Кнопки на рукоятке легкодоступны, курок не мешает управлению самолетом. Цифровой 8-позиционный hat достаточно четкий. Вращение рукоятки плавное. Низ рукоятки защищен резиновой муфтой. На основании расположены шесть хорошо различимых функциональных кнопок и небольшой удобный флажок сектора газа. Для установки устройства достаточно подключить его к порту USB. Можно также установить фирменные драйверы с прилагающегося CD. Калибровка этому джойстику практически не требуется. Поскольку в игре установки функций управления по умолчанию удобны, настройки потребуются минимальные. Рукоятка достаточно упругая и плавная, а манипулятор чувствительный. Взлет, посадка и маневрирование в полете осуществляются комфортно, однако вести воздушный бой довольно сложно из-за большой чувствительности устройства (могут потребоваться индивидуальные настройки). В целом, Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick – сбалансированное устройство, которое подойдет практически любому пользователю.

ТЕСТ ФЛАЙТСТИКОВ ДО $120



Logitech Freedom 2.4 cordless joystick – один из первых беспроводных джойстиков.

FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

Габариты (ШxВxГ, см): 23x20x21
Сектор газа: аналоговый throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
- 1 курок
- 1 кнопка под большим пальцем
- 4 кнопки на головке
- 1 цифровой hat
- 4 функциональные кнопки на основании

Force Feedback: нет

Logitech Freedom 2.4 cordless joystick является беспроводным устройством. По дизайну и элементам управления он похож на модель Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick, но имеет треугольное основание, утяжеленное за счет батареек, что, впрочем, не мешает манипулятору быть столь же устойчивым. Дальность связи внушительна – около восьми метров, однако совершенно непонятно, зачем нужны такие расстояния, разве что для игры на очень большом экране. Батареек хватает на достаточно длительное время, но будьте готовы к тому, что в середине ответственной миссии вы потеряете управление. О наличии связи джойстик сообщает посредством диода на основании. Установка устройства так же проста: достаточно подсоединить приемник к порту USB. В комплект входит CD с драйверами и симулятором World War II Fighters. Манипулятор не требует калибровки. В игре управлять самолетом достаточно легко. При взлете возникают небольшие трудности с фиксацией направления, однако во время воздушного боя управление рулем направления через вращение рукоятки помогает удерживать противника в прицеле.



Thrustmaster Top Gun Afterburner сочетает в себе плюсы предыдущих моделей и функции Force Feedback.

THRUSTMASTER TOP GUN AFTERBURNER

Габариты (ШxВxГ, см): 35x22x18
Сектор газа: полноценный блок
Руль направления: ruddler на рукоятке сектора газа/вращение рукоятки джойстика
Элементы управления:
- 1 курок
- 1 кнопка под указательным пальцем
- 2 кнопки на головке
- 1 цифровой hat
- 4 функциональные кнопки на секторе газа

Force Feedback: да

Хотя Thrustmaster Top Gun Afterburner сделан в основном из пластмассы, выполнен он очень крепко. Серо-стальной цвет в сочетании с оранжевыми и черными полосами придают джойстику «военный» вид. Устройство тяжелое, прочно стоит на столе. Основание рукоятки защищено массивным металлическим кольцом и резиновой муфтой. На самой рукоятке и секторе газа имеются резиновые вставки, не позволяющие руке скользить. Рукоятка вращается плавно и четко. Сектор газа ходит свободно, но снабжен двумя важными положениями: idle и afterburner, что делает управление тягой гораздо более удобным. На головке рукоятки находятся курок, hat и три кнопки с удобным расположением, исключающим случайное нажатие. На секторе газа расположены четыре функциональные клавиши и ruddler, выполненный в виде качелей. Конструкция Thrustmaster Top Gun Afterburner позволяет отделить сектор газа от джойстика и поставить на удобном расстоянии. Для установки устройства в WindowsXP требуется инсталлировать драйверы с прилагающегося CD. Также устанавливается панель управления устройствами Thrustmaster и профайлер. При включении манипулятор проводит весьма качественную самокалибровку. Стоит отметить и его некоторую жестковатость, что требует дополнительных усилий при игре. Управлять самолетом сложно, зато повышается реалистичность полета. Впрочем, кривые отдачи можно настроить по своему вкусу. Качели-ruddler очень удобны при взлете и для удержания противника в прицеле во время воздушного боя, однако использование ruddler'а часто приводит к сбиванию нетугого сектора газа. В целом очень достойный манипулятор для истинных ценителей авиасимуляторов.



Thrustmaster HOTAS Cougar – самый нашумевший игровой манипулятор.

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Габариты (ШxВxГ, см): 36x27x19
Сектор газа: полноценный блок
Руль направления: дополнительные педали или любой аналоговый верньер
Элементы управления:
- 1 курок
- 1 кнопка под указательным пальцем
- 1 кнопки на головке
- 2 кнопки под мизинцем
- 3 цифровых hat'а на головке и 1 под большим пальцем
- 1 кнопка, 1 hat, 2 переключателя, 2 верньера на секторе газа

Force Feedback: нет

Thrustmaster HOTAS Cougar – один из самых нашумевших манипуляторов за последнее время. Он является точной копией управления военных тренажеров ВВС США. Джойстик сделан полностью из металла, нарочито грубо и потому выглядит стильно. Манипулятор очень тяжелый и устойчивый. Жесткость рукоятки и сектора газа настраивается соответствующими регуляторами, однако рукоятка даже при открученной гайке достаточно упругая и тяжелая. Сектор газа также имеет несколько фиксированных положений. Отсутствие ruddler'а и вращения рукоятки вызвано тем, что в реальных самолетах руль направления заведен на педали, и если вы не готовы купить и установить их в систему, то вам придется использовать клавиатуру или же завести эту функцию на один из верньеров, что не очень удобно. Рукоятка джойстика и сектор газа удобно лежат в руке, и все элементы управления, а это три аналоговых throttle (не считая педалей) и 25 функциональных кнопок, считая hat'ы, легкодоступны. Количество элементов управления позволяет полностью отказаться от клавиатуры в любом симуляторе. При подключении в разъем USB в WindowsXP устройство устанавливается автоматически. Система корректно определяет все оси и кнопки, однако без инсталляции драйверов виртуальная клавиатура и мышь (эмуляция джойстиком этих устройств) и утилита тонкой калибровки работать не будут. В игре Thrustmaster HOTAS Cougar показывает большую точность – все маневры можно выполнять правильно, если привыкнуть к тугой и тяжелой рукоятке, однако отсутствие ruddler'а немного мешает.

ты (тангаж) осуществляется рулями высоты. Поворот рулей высоты соответствует движению рукоятки джойстика вперед/назад (ось X). Разворот вправо-влево осуществляется при помощи крена в соответствующую сторону, вызываемого отклонением элеронов, которыми управляют движения рукоятки влево/вправо (ось Y). Маневр «рысканье» позволяет корректировать курс самолета и выполняется рулем направления (часто в играх обозначается как ось U). В реальном самолете он заведен на педали, однако в нашем обзоре возможность подключения этого блока имеет только Thrustmaster HOTAS Cougar. Педали также могут быть подсоединены к компьютеру самостоятельно. Производители же предлагают два способа решения этой проблемы: аналоговые «качельки» (ruddler) на рычаге сектора газа (Thrustmaster Top Gun Afterburner, Saitek X45) или вращение рукоятки джойстика вокруг вертикальной оси (Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick, Saitek Cyborg 3D Force). Функция сектора газа (тяга) как правило заведена на аналоговый throttle (ось Z). В зависимости от модели сектор газа может быть выполнен как в виде отдельного блока с полноценной рукояткой (Thrustmaster Top Gun Afterburner, Thrustmaster HOTAS Cougar, Saitek X45), так и в виде небольшого рычажка на основании джойстика (Logitech Extreme 3D Pro

ТЕСТ ФЛАЙТСТИКОВ ДО $120

ЦЕНА (У.Е.): 91



Genius MaxFighter F-33D – крепкий середнячок с мощной отдачей.

GENIUS MAXFIGHTER F-33D

Габариты (ШхВхГ, см): 30x24x20
Сектор газа: throttle на рукоятке
Руль направления: верньер на основании
Элементы управления:
- 1 кнопка под указательным пальцем
- 1 кнопка под большим пальцем
- 2 кнопки на головке
- 1 hat
- 6 функциональных кнопок на основании

Force Feedback: да

Джойстик Genius MaxFighter F-33D довольно массивный и тяжелый, но компактный для модели с Feedback'ом, хотя значительно проигрывает Thrustmaster Top Gun Afterburner по дизайну. Рукоятка сделана по форме руки, имеет пазы для пальцев и упор для ладони. Не очень удачно выполнена кнопка под указательным пальцем – она находится вровень с поверхностью рукоятки и сразу попадает под пальцы, когда пользователь берется за джойстик, – нередки случайные очереди из бортового оружия. Hat маленький и нечеткий. Отсутствие «качелей» и вращения рукоятки делают невозможным управление рулем направления с джойстика – приходится использовать клавиатуру. Ruddler, предусмотренный для этих целей, больше подходит для работы в качестве сектора газа. Установка устройства вызвала трудности: драйверы с прилагающегося CD работать отказались, поэтому пришлось загрузить более новую версию с сайта производителя (1.2 Мбайт) и устанавливать ее вручную. Калибровка джойстика не предусмотрена. В игре необходимо хорошо настроить управление. Взлет вызывает трудности в связи с плохой реализацией руля направления, зато «в воздухе» данный манипулятор позволяет управлять самолетом необыкновенно четко и плавно. Сопротивление Feedback'a при маневрах несколько слабое, зато эффекты чувствуются отлично.

ЦЕНА (У.Е.): 126



Saitek X45 – облегченный аналог Thrustmaster HOTAS Cougar.

SAITEK X45

Габариты (ШхВхГ, см): 35x25x18
Сектор газа: полноценный блок
Руль направления: ruddler на рукоятке сектора газа
Элементы управления:
- 1 курок под указательным пальцем
- 1 курок под мизинцем
- 1 кнопка под указательным пальцем
- 3 светящиеся кнопки на головке
- 2 hat'a
- 1 hat, 2 верньера, 3 кнопки,
- 2 переключателя на секторе газа

Force Feedback: нет

По конструкции и количеству элементов управления Saitek X45 похож на Thrustmaster HOTAS Cougar, однако этим сходство и ограничивается. Данное устройство сделано в основном из пластмассы, оно достаточно легкое и имеет несколько игрушечный дизайн в стиле хай-тек. Рукоятка гладкая, без пазов, и невысокая, поэтому руке несколько тесно и пальцы постоянно попадают на курки. С внешней стороны рука закрыта защитной дугой. Остальные кнопки удобные, hat'ы большие и четкие. Рукоятка не тугая. Ручка сектора газа выполнена по форме ладони, hat, верньеры и кнопки легкодоступны, однако ruddler убран под ручку, и нащупать его удается не сразу. Упругость сектора газа регулируется винтом на основании, резиновая вставка не позволяет руке соскальзывать в ответственные моменты. Подключение педалей не предусмотрено. Манипулятор устанавливается в систему автоматически при подключении к USB, но после установки драйверов с CD настройки становятся разнообразнее. В игре управление довольно плавное, рука практически не напрягается, а ruddler позволяет корректировать курс самолета.

ЦЕНА (У.Е.): 90



Saitek Cyborg 3D Force – компактный манипулятор с мощным Feedback'ом.

SAITEK CYBORG 3D FORCE

Габариты (ШхВхГ, см): 20x24x23
Сектор газа: throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
- 1 курок под указательным пальцем
- 4 кнопки на головке
- 1 hat
- 4 функциональные кнопки на основании

Force Feedback: да

Этот манипулятор очень компактный, но имеет мощный Force Feedback. Дизайн устройства также достоин похвалы. Рукоятка манипулятора выполнена из гладкой пластмассы и снабжена упором для ладони. На вращение рукоятки заведен руль направления. Курок удобен, а под ним достаточно места, чтобы комфортно расположить руку. Кнопки легкоразличимы, hat небольшой, но четкий. Throttle на основании достаточно тугой и плавный, а соседствующая с ним пара кнопок легкодоступна. Джойстик симметричен и может использоваться как правшами, так и левшами. Установка в ОС не вызывает трудностей – драйверы с CD будут установлены мастером автоматически. После этого устройство можно откалибровать и опробовать Force Feedback. В игре эффекты отдачи чувствуются отлично, однако отсутствие четкой фиксации в центре в сочетании с рулем направления на рукоятке создают трудности при взлете. При маневрах сопротивляемость не очень сильная, но чувствительность джойстика позволяет плавно выполнять маневры.

Twist handle joystick, Saitek Cyborg Rumble). На головке рукоятки джойстика располагаются курок для основного оружия и кнопки для дополнительного оружия. Главное требование к этому блоку заключается в том, чтобы кнопки и курок были хорошо выделены и различимы во избежание ошибочного нажатия. Обязательным элементом является необходимый для управления обзором во время полета и воздушного боя hat (крестовина), которая расположена на головке рукоятки. Она может быть 4(5)-позиционной или 8(9)-позиционной. Hat должен четко позиционироваться, а также быть достаточно широким и удобным для нажатия. На рукоятке и секторе газа могут быть дополнительные крестовины, например, для контроля управляемой ракеты. Наличие достаточного числа легкодоступных кнопок на основании джойстика позволяет исключить использование клавиатуры, что чрезвычайно удобно.

АНАЛОГОВЫЕ И ОПТИЧЕСКИЕ ДЖОЙСТИКИ

В современных джойстиках, как и в других манипуляторах, может использоваться оптическая технология. Это решение является более точным, стойким к износу, но в то же время и более дорогим, поэтому в большинстве моделей по-прежнему используются потенциометры. У аналоговых устройств часто можно наблюдать дрожание курсора и небольшой «увод» по одной из осей, вызванный неидеальностью потенциометров, хотя причиной этого может быть и неправильная калибровка.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙСЫ

Современные джойстики подключаются к USB-порту в связи с универсальностью и большей пропускной способностью этой шины по сравнению с Game-port. Блок сектора газа (при наличии такового) подсоединяется к манипулятору отдельным шнуром. При наличии функций обратной связи

ТЕСТ ФЛАЙТСТИКОВ ДО $120



ЦЕНА (У.Е.): 60

Saitek Cyborg Rumble центрируется пружиной, но имитирует эффекты Force Feedback.

SAITEK CYBORG RUMBLE

Габариты (ШхВхГ, см): 20x24x23
Сектор газа: throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
- 1 курок под указательным пальцем
- 4 кнопки на головке
- 1 hat
- 4 функциональные кнопки на основании

Force Feedback: да

По внешнему виду и исполнению этот джойстик идентичен Saitek Cyborg 3D Force за исключением того, что рукоятку центрирует пружина, однако эффекты Force Feedback все же реализованы. При этом устройство не требует дополнительного питания – ему хватает энергии USB. Установка также не вызовет трудностей, однако для реализации Force Feedback необходимо установить драйверы производителя. В игре эффекты хорошо чувствуются, но за счет того, что центрирование выполняется пружиной, использовать руль направления проще. В полете пружина заставляет прилагать даже больше усилий, чем Force Feedback у Saitek Cyborg 3D Force, выполнять маневры и сбивать самолеты противника таким образом несколько сложнее. В целом, этот манипулятор – интересное решение, сочетающее в себе реалистичные эффекты, привычное сопротивление и центровку за счет пружины.



ЦЕНА (У.Е.): 58

Saitek Cyborg Evo – стильный дизайн и возможность настроить под свою руку.

SAITEK CYBORG EVO

Габариты (ШхВхГ, см): 17x20x21
Сектор газа: throttle на основании
Руль направления: вращение рукоятки
Элементы управления:
- 1 курок под указательным пальцем
- 5 кнопок на головке
- 1 hat
- 6 функциональных кнопок на основании

Force Feedback: нет

Saitek Cyborg Evo имеет более стильный дизайн, но при этом перенял от других моделей линейки богатые возможности подгонки устройства под руку пользователя: посредством верньеров можно подрегулировать наклон головки в стороны и угол наклона блока из трех кнопок вперед, а также переставить упор для руки. Рукоятка джойстика реализована так же, как и у Saitek Cyborg 3D USB Gold, однако блок из трех кнопок на головке более качественный. Также добавлены еще две кнопки, которые нажимаются не очень хорошо. Hat по-прежнему нечеткий. Довольно упругий, но очень плавный сектор газа реализован спереди в виде сегмента основания. Кнопки на основании большие и сидят в гнездах неплотно, расположены по сторонам тройками, соответственно, три из шести недоступны. Форма основания создает недостаточный упор, и при резком отклонении рукоятки вперед манипулятор может оторваться от стола. Установка не вызывает трудностей. В игре джойстик центрируется нечетко, что связано с проблемами калибровки, однако чувствительность манипулятора хорошая. При включенном автомате высоты самолет отклоняется вправо и вниз.



ЦЕНА (У.Е.): 19

Saitek Cyborg ST90 – портативная модель.

SAITEK CYBORG ST90

Габариты (ШхВхГ, см): 10x22x10
Сектор газа: цифровой throttle
Руль направления: не предусмотрено
Элементы управления:
- 1 курок под указательным пальцем
- 2 кнопки на головке

Force Feedback: нет

Отличительной особенностью Saitek Cyborg ST90 является его портативная конструкция. Этот джойстик легко можно взять с собой в дорогу вместе с ноутбуком, бросив упаковку-капсулу в багажник. После раскрытия ножек-упоров манипулятор достаточно устойчиво стоит на столе. Рукоятка стандартная, не вращается. Элементов управления очень мало: курок, две кнопки и цифровой throttle на головке, выполненный в виде двух кнопок. При нажатии на правую кнопку с определенным шагом увеличивается «уровень» установленного показателя, например, тяги двигателя. При нажатии на левую – «уровень» снижается. Всего предусмотрено четыре уровня, наглядно отображаемые диодами, расположенными между кнопками throttle. Отметим также, что кнопки некачественные и переключать их довольно сложно. Поэтому в игре, чтобы отрегулировать тягу, лучше сразу воспользоваться клавиатурой, тем более что и управлять рулем направления придется с ее помощью. Хотя наличие только трех кнопок доставляет значительные неудобства, полет и воздушный бой дискомфорта не вызывают. Устанавливается манипулятор стандартно (диска в комплекте нет) и требует калибровки.

ForceFeedback устройству требуется дополнительный блок питания, поставляемый в комплекте.

FORCEFEEDBACK

Обычно функцию сопротивления отклонению рукоятки в джойстиках выполняет пружина той или иной жесткости. С учетом возможности настройки кривых отклика этого вполне достаточно, чтобы имитация полета была реалистичной. Однако некоторые модели снабжены функцией ForceFeedback: сопротивление отклонению рукоятки реализуется посредством сервоприводов, тросов, ремней или зубчатой передачи. Вибрация устройства позволяет имитировать неровность поверхности при взлете и посадке, отдачу бортового оружия, попадания противника, турбулентность и так далее (естественно, если эти эффекты поддерживает игровая программа).

УСТАНОВКА, НАСТРОЙКА И КАЛИБРОВКА

Устройства без функции ForceFeedback не требуют установки драйверов – WindowsXP определяет модель, количество и характер элементов управления автоматически. Драйверы помогут придать мастеру индивидуальный вид и более точно настроить манипулятор. Также с некоторыми моделями поставляются специальные утилиты, позволяющие задать кривые отклика (Thrustmaster HOTAS Cougar) или же создать индивидуальные профайлы для различных игр (Thrustmaster Top Gun Afterburner, Saitek ST290). ■

ВЫВОДЫ

Итак, сегодня на рынке существует огромное количество всевозможных джойстиков, отвечающих запросам самых разных групп потребителей. По результатам сегодняшнего теста награду «Выбор редакции» получает Thrustmaster Top Gun Afterburner, как наиболее качественный игровой манипулятор (Thrustmaster HOTAS Cougar все же очень специфичен и дорог). «Лучшей покупкой» становится Saitek Cyborg Rumble, как самый компактный, красивый и дешевый манипулятор с Force Feedback. Также хотелось бы отметить Logitech Extreme 3D Pro Twist handle joystick за идеальный баланс и Saitek Cyborg 3D Force за невысокую стоимость и полноценную отдачу.

ТЕСТ-ЛАБ СОВЕТУЕТ

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА ДЖОЙСТИКА

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ THRUSTMASTER TOP GUN AFTERBURNER

Как вы уже поняли из нашего обзора, некоторые модели джойстиков почти так же сложны, как элементы управления боевого самолета, и настроить их правильно зачастую нелегко. В результате все возможности, заложенные в манипуляторе производителем, часто не находят должного применения у пользователей. Но было бы глупо переплачивать за реалистичность и не использовать устройство на 100%.

Чтобы рассказать о возможностях и настройке современных джойстиков, не хватит журнальной статьи, однако здесь мы попытаемся дать вам отправные точки для дальнейшего самостоятельного изучения вашего манипулятора на примере Thrustmaster Top Gun Afterburner.

КОНСТРУКТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Манипулятор состоит из двух основных блоков: непосредственно джойстика и блока сектора газа (throttle). Thrustmaster Top Gun Afterburner может принимать три конфигурации в зависимости от ваших потребностей. Первая конфигурация – джойстик и сектор газа объединены в единый блок. Вторая конфигурация – сектор газа отсоединен от джойстика. Вы можете расположить обе части на удобном расстоянии друг от друга. Для этого на дне джойстика найдите шестигранный гаечный ключик, отвинтите два винта на границе блоков, отсоедините сектор газа и размотайте связывающий блоки кабель. Третья конфигурация – джойстик без сектора газа. Отсоедините штекер интерфейсного кабеля сектора газа от основания джойстика, установите декоративную панель из комплекта и закрепите гаечным ключиком.

Фирма Thrustmaster предусмотрела оба варианта управления рулем направления самолета: аналоговые «качели» и вращение рукоятки джойстика. В зависимости от ваших предпочтений и конфигурации джойстика вы можете выбрать один из них. Для этого на задней части джойстика расположен переключатель Rud-dler selector. Положение joystick активирует вращение рукоятки, положение throttle – «качели» на секторе газа.

УСТАНОВКА ДРАЙВЕРОВ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

После подключения устройства к шине USB система автоматически определит модель устройства и установит стандартный набор драйверов. Этого вполне достаточно, чтобы начать игру, однако возможности устройства будут использоваться не полностью, в частности не будет работать Force Feedback, поэтому мы рекомендуем установить драйверы и программное обеспечение с прилагающегося компакт-диска. Мастер установит на ваш компьютер драйвер устройства, драйвер Force Feedback, драйверы поддержки виртуальной мыши и клавиатуры, а также утилиту настройки манипулятора Thrustmapper 3.09. В процессе установки драйверов виртуальной клавиатуры и мыши система может предупредить вас, что данные драйверы не прошли тестирование на совместимость с WindowsXP – игнорируйте их и продолжайте установку.

После инсталляции в системном трее появится иконка контрольной панели Thrustmaster (1), и будет произведен сбор информации об устройствах Thrustmaster, инсталлированных в систему. Контрольная панель позволяет получить быстрый доступ к свойствам манипулятора и протестировать работу его элементов управления (3) и эффектов Force Feedback (2); запустить утилиту тонкой настройки манипулятора Thrustmapper 3.09 и установить метод выбора профиля (автоматический, ручной или отключить).

УТИЛИТА THRUSTMAPPER 3.09

Эта программа позволяет произвести тонкие настройки вашего манипулятора, такие, как кривые отклика и мертвые зоны, а также создать индивидуальные профили для ваших игр (4). В дистрибутиве уже имеются готовые профили для наиболее известных игр – их список находится слева. Выберите один из них, и он станет доступен для редактирования. На вкладке «Кнопки» расположен список сочетаний элементов управления манипулятора и присвоенных им ключей виртуальной клавиатуры и мыши, а также комментарии. На вкладке «Оси» настраиваются мертвые зоны движения рукояток и ruddler'а по разным осям, устанавливаются флажки инверсивного режима. Если выбрать пункт меню «Вид/ Расширенные функции осей», то на вкладке «оси» станут доступны для редактирования кривые отклика, задающие зависимость степени отклика от положения рукояток и ruddler'а по той или иной оси. После завершения редактирования профиля не забудьте сохранить изменения.

Чтобы облегчить вам знакомство с интерфейсом программы и методами настройки манипулятора, Thrustmapper 3.09 снабжен подробными инструкциями (5).

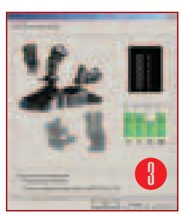
Итак, Thrustmaster Top Gun Afterburner имеет богатые возможности настройки в соответствии с потребностями и предпочтениями пользователя и особенностями той или иной игровой программы. Изучение же джойстика и создание оптимального профиля может стать процессом не менее интересным, чем сама игра. ■



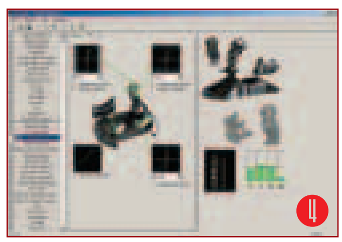
1 Контрольная панель позволяет получить быстрый доступ к настройкам.



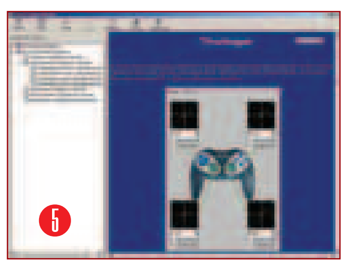
2 По нажатию одной из кнопок вы почувствуете соответствующий эффект.



3 Чтобы протестировать работу элементов управления, просто поводите рукоятками и опробуйте кнопки.



4 Thrustmapper 3.09 позволяет осуществить тонкие настройки манипулятора.



5 Подробный help познакомит вас с интерфейсом программы и основными методами настройки устройства.

CAPCOM

Street Fighter II, Resident Evil, Devil May Cry… Похоже, в Capcom действительно работают настоящие профессионалы. Давайте же вместе вспомним, как компания добилась успеха и в какой степени она им обязана своему популярному файтинг-сериалу…

РАННИЕ ГОДЫ

Все началось 30 мая 1979 года. Электронные развлечения обещали совершить революцию в образе жизни нового поколения, и в городе Мацубара (префектура Осака) была создана новая компания. В то время она носила название I.R.M. Corporation и до 1983 года занималась распространением аркадных автоматов. Через четыре года штаб-квартира переехала в Хабикино (опять же, в Осаке), а название компании сменилось на Capsule Computers или (как нам проще воспринимать его) Capcom. Именно тогда и началась работа над собственными играми для аркадных и домашних систем.

ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Поначалу попытки Capcom в деле игростроения были исключительно робкими и запомнились лишь любителям ретро-игр. Интересно, что первый действительно серьезный проект, банальный плоский аркадный шутер Vulgus, создавался совместно с SNK, в дальнейшем – главным конкурентом Capcom. Игра вышла в 1984 году и особого успеха не снискала, ибо подобных вещей тогда на рынке было слишком уж много. В памяти геймеров остался скорее простой, но при этом гораздо более интересный боевик 1942, а также его вольные продолжения. Хорошие продажи дебютных проектов дали Capcom возможность продолжить



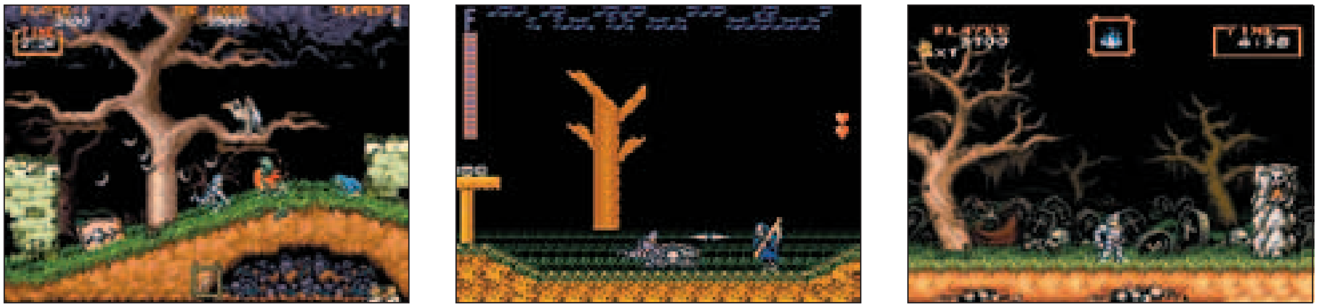


Оригинальный Street Fighter не стал большим хитом, однако не будь его, и никакого Street Fighter II на свет так бы и не появилось…





Первый крупный аркадный проект, Vulgus, издавался в Японии самой Capcom, а в США игрой занималась компания SNK.



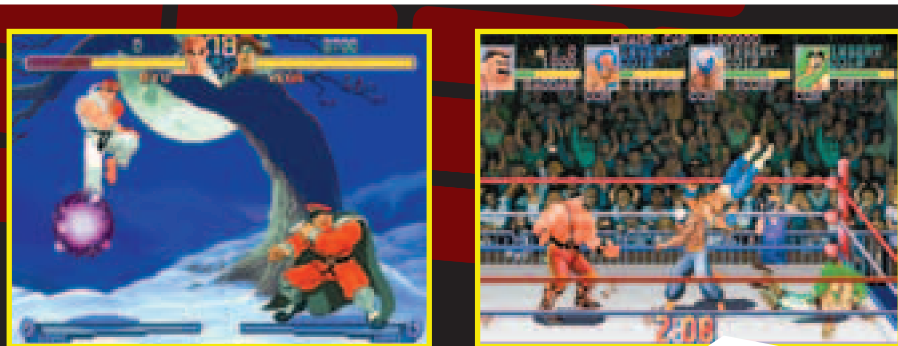
Ghouls 'N Ghosts был портирован на многие платформы. Версия для SNES version (справа) была, наверное, самой близкой к оригиналу (слева), хотя и на Master System (посередине) игра получилась очень даже приличная.

Игры, их много, и они везде!

РАЗЛИЧНЫХ ВЕРСИЙ ХИТОВ ОТ CAPCOM ОЧЕНЬ МНОГО, КАКИЕ ДОСТАЛИСЬ ВАМ?

Хотя разработчики сейчас и имеют возможность выбирать между тремя или четырьмя платформами, в прошлом различных систем было столько, что никто не мог позволить себе выпустить игру сразу на всех. Вместо этого практиковалось предоставление прав на портирование сторонним компаниям, в первую очередь это касалось не слишком популярных машин. К примеру, Spectrum был хорошо известен в Европе, однако в Японии и США о нем никто толком и не слышал. Тем не менее, благодаря сотрудничеству с Elite Systems и US Gold многие хорошие игры от Capcom появились не только на Spectrum, но и C64 и Amiga.

работу над новыми играми, и в течение следующих трех лет компания выпустила более 25 проектов для аркадных автоматов. Большая их часть уже давно и прочно забыта, однако несколько (в первую очередь – Street Fighter и Ghosts 'n Goblins) стали основой для исключительно популярных сериалов. В то же время Capcom по договоренности с Nintendo занялась производством игр для NES. Вышедший на этой консоли в 1987 году Mega Man продавался настолько хорошо, что в дальнейшем компания создала более 30 прямых сиквелов и прочих игр с участием популярного героя (новые производятся до сих пор). Возможно, многие не знают, но Mega Man – третий по значимости (после Resident Evil и Street Fighter) бренд Capcom, суммарные продажи всех игр составляют более 18 млн. копий.



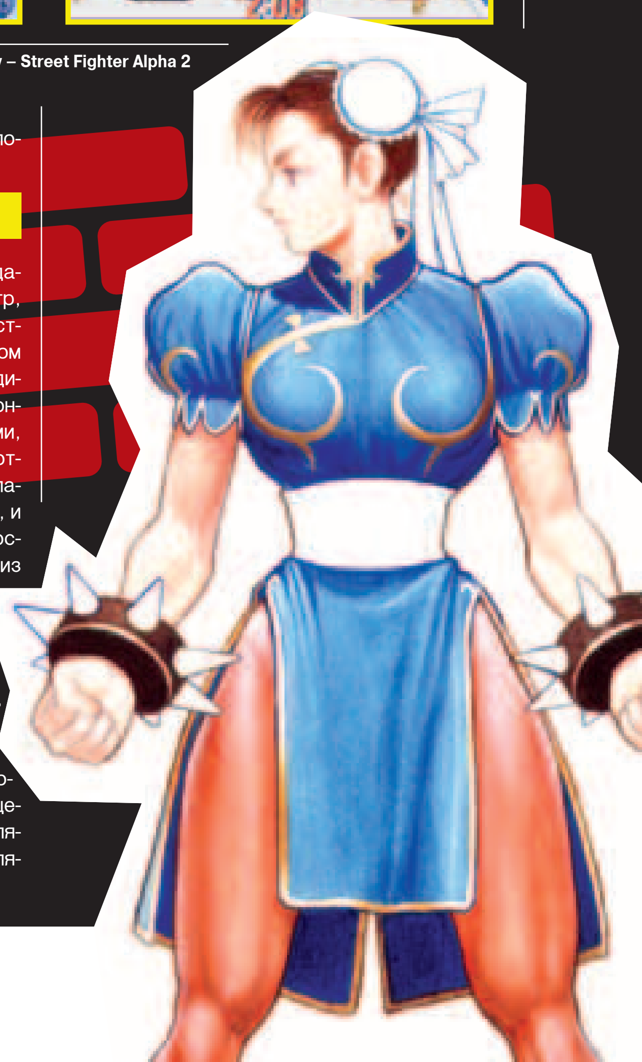
Capcom славится своими файтингами, к примеру – Street Fighter Alpha 2 (слева) и Saturday Night Slam Masters (справа).

ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

Бум аркадной индустрии способствовал расцвету компании, в конце 80-х она представила миру исключительно богатую линейку игр, в числе которых были такие шедевры, как The Forgotten Worlds, Final Fight, Ghouls 'n Ghosts и Strider. Именно тогда была разработана и аркадная система CPS1, позволившая художникам Capcom реализовывать все свои задумки на гораздо более высоком уровне. Оснащенная процессором Motorola 68000 платформа одновременно и была идеально приспособлена для нужд разработчиков, и имела определенное сходство с домашними консолями (прежде всего – Sega Mega Drive), что заметно облегчало портирование. Что интересно, многие игры переносились не только на консоли от Nintendo и Sega, но и (силами US Gold и Elite) на Commodore 64 и Spectrum. Для многих геймеров первое знакомство с шедеврами от Capcom произошло именно благодаря последнему факту – находились люди, которые всерьез воспринимали Ghosts 'n Goblins чуть ли не как "родную" игру для Spectrum, хотя, естественно, аркадная версия была на голову выше технически.

ROUND ONE – FIGHT!

Хотя в промежутке между 1984 и 1990 годами Capcom и создала немало хороших игр, настоящий рывок в группу лидеров индустрии компания сделала в 1991 году с релизом Street Fighter II: The World Warrior. Лучшие дизайнеры вылизывали идею (собственно концепцию жанра fighting) до мелочей месяцами, и хотя SNK и создала в том же году свой ответ в лице Fatal Fury, Street Fighter по всем параметрам серьезно опережал конкурента, и геймерам полюбился больше. Игра предоставляла возможность выбирать одного из восьми персонажей, каждый из которых обладал своим собственным уникальным стилем и набором обычных и специальных приемов. Одной из наиболее популярных фич стала концепция комбо, которая, между прочим, родилась в процессе разработки исключительно случайно. Суть ее заключается в том, что некоторые приемы можно было выстраивать в цепочки (не прерываемые блоком!), что выглядело исключительно эффективно и позволяло наносить противнику большой урон.





Эволюция

Street Fighter – 1987
Street Fighter 2010: The Final Fight – 1990
Street Fighter II: The World Warrior -1991
Street Fighter II: Dash/Champion Edition – 1992
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting – 1992
Super Street Fighter II: The New Challengers – 1993
Super Street Fighter II: The New Challengers – Tournament Edition – 1993
Super Street Fighter II: Turbo – 1994
Street Fighter: The Movie – 1995
Street Fighter Alpha: Warriors Dreams – 1995
Street Fighter Alpha 2 – 1996
Street Fighter EX – 1996
Super Puzzle Fighter 2: Turbo – 1996
X-Men vs. Street Fighter – 1996
Street Fighter III: New Generation – 1997
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter – 1997
Pocket Fighter – 1997
Street Fighter Alpha 3 – 1998
Street Fighter EX 2 – 1998
Street Fighter III: 2nd Impact – Giant Attack – 1998
Capcom vs. SNK – 2000
Street Fighter EX 3 – 2000
Capcom vs. SNK 2 – 2001
SNK vs Capcom Chaos – 2003

Перечисленные выше игры серии Street Fighter (а также многочисленные особые версии для консолей) появились на следующих платформах: 3DO, Amiga, аркадные автоматы (ранние модели, CPS1, CPSII, CPSIII), Commodore 64, Dreamcast, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, GameCube, Master System, Mega Drive, NeoGeo AES, NeoGeo MVS, NeoGeo Pocket Color, NES, PC-Engine, PS one, PS2, Saturn, SNES, Xbox, ZX Spectrum и многих других...

ROUND TWO – FIGHT!

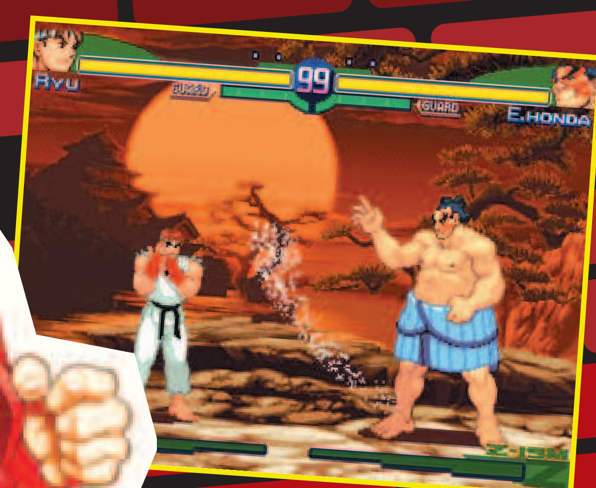
Хотя популярность Street Fighter II и была необычайно высока, у геймеров имелась пара претензий – к не вполне продуманному балансу между бойцами и тому факту, что за боссов в оригинальном SFII играть не разрешалось. Естественно, на нужды потребителей разработчики откликнулись, однако вместо создания полноценного сиквела компания просто переработала оригинальную игру, слегка подправив возможности бойцов и сделав боссов играбельными персонажами.
Street Fighter II: Dash (он же Street Fighter II: Champion Edition) появился в апреле 1992 года и стал не менее популярным, нежели предшественник. Однако на этом успехи сериала в этом году не закончились. Консоль Super Nintendo была запущена в Японии всего лишь 18-ю месяцами ранее, и, хоть ее производительности и не хватало для полноценного портирования SFII с аркадной системы CPS1, все же более-менее пристойную домашнюю версию геймеры получили. Интересно, что в Capcom было принято решение издавать на SNES не новый Champion Edition, а устаревший World Warrior. Это породило слухи о том, что в версии для SNES существует некий секрет, позволяющий «открывать» боссов, однако вскоре выяснилось, что ничего подобного предусмотрено не было (возможности аппаратных взломщиков вроде Game Genie не учитываем...). Тем не менее, владельцам Super Nintendo не стоило жаловаться на жизнь, ибо чуть позднее и их претензии были учтены...



ROUND THREE – FIGHT!

Продолжая «вытягивать» деньги из своей удачной идеи (продажи первых двух игр продолжались!), компания Capcom выпустила третью часть SFII к рождеству 1992 года на аркадных автоматах, а к лету следующего – и на SNES. Как и раньше, это была лишь слегка улучшенная версия оригинала, носящая на сей раз название Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting. Именно она и стала наиболее популярной версией SFII. Огромный набор спецприемов, ускоренный геймплей и подправленный дизайн заставляли забыть о том, что это, в сущности, та же игра, что и два года назад. Что особенно интересно, многие новые приемы были позаимствованы из... нелегальных «доработок» Street Fighter II, появившихся в 1992 году под названиями Rainbow Edition и Black Belt. Другой забавный факт связан с войной SNES и Mega Drive, которая в 1992-1993 годах шла особенно активно. Nintendo попыталась предотвратить появление Street Fighter на консоли конкурента, обязав Capcom сделать SFII Turbo: Hyper Fighting эксклюзивной игрой для SNES. Тем не менее, обойти условия контракта оказалось





Alpha-серия добавила в Street Fighter анимешный дизайн. Фанатам понравилось.

Все течет, все меняется

КОНЕЧНО, ВКУСЫ ГЕЙМЕРОВ В ЯПОНИИ И ЕВРОПЕ РАЗЛИЧАЮТСЯ, НО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ СТОИЛО ЗАНИМАТЬСЯ ИСКАЖЕНИЕМ ИМЕН ПЕРСОНАЖЕЙ – СПРОСИТЕ ВЫ? ЧТО Ж, ВОЗМОЖНО, ЭТО ИМЕЛО СМЫСЛ, ВЕДЬ ВРЯД ЛИ РУКОВОДСТВО CAPCOM ЖЕЛАЛО ПОМЕРИТЬСЯ СИЛАМИ С РАЗЪЯРЕННЫМ БОКСЕРОМ...

Даже если вы не слишком-то интересовались историей Street Fighter II, могли обратить внимание на то, что в японской версии имена у персонажей несколько другие. Причиной для их смены стал, судя по всему, тот факт, что в Capcom of America побоялись конфликта с... Майком Тайсоном. Дескать, именно на него намекали разработчики, вводя в игру персонажа-боксера по имени M. Bison. Так что в американской версии представлены боксер Balrog (ранее – M. Bison), Vega (бывший оригинальный Balrog) и M. Bison (соответственно, Vega). Но даже если причина действительно в Майке Тайсоне, то тогда непонятно, зачем было переименовывать еще и персонажей, к примеру, тех же DarkStalkers и Rockman (в США – Mega Man).







исключительно просто: версию для Mega Drive назвали Street Fighter II: Special Champion Edition. И все.

INSERT COIN

Казалось бы, в Street Fighter II Turbo и так уже было сделано все, что только можно, с дюжиной оригинальных бойцов, однако в 1993 году разработчики перерисовали большую часть кадров анимации, увеличили разрешение игры и представили четырех новых персонажей. Файтинг Super Street Fighter II: The New Challengers, оптимизированный для новейшей аркадной системы CPSII, выглядел исключительно красиво, однако проблема заключалась в том, что идеальный баланс и быстрые бои Turbo-версии в SSFII были несколько подпорчены. Даже озвучка героев оказалась несколько хуже, чем раньше. Впрочем, готовое решение у Capcom уже имелось: шесть месяцев спустя на рынке появилась игра Super Street Fighter II: Turbo, где геймеру позволялось самостоятельно выбирать скорость, цветовые схемы и наличие суперприемов. Не стоит путать последние с обычными спецприемами. Дело в том, что у каждого героя появилась специальная линейка, заполняющаяся в случае успешного ведения боя (например, применения тех самых спецприемов). Она и сигнализирует о возможности выполнения «суперов» – особых атак, чаще всего – усиленных версий тех, что уже имеются у бойца. Версии игры для SNES и Mega Drive также были выпущены, однако, как и ранее, за основу была взята обычная версия SSFII, и достижения Turbo-издания до консольщиков не добрались.

2D НЕ ВЕЧНО, ЗАБЫТО ЗАВТРА БУДЕТ...

К середине 1994 года стало ясно, что времена меняются – полигонная графика получила распространение, и неизменно успешная формула успеха Street Fighter могла вскоре устареть. Тем не менее, компания Capcom продолжила выпускать двухмерные файтинги и представила общественности новый продукт – Darkstalkers: The Night Warriors. Помимо нового графического стиля, игра имела и отличия в системе боя – в частности, добавился блок в воздухе. В остальном это был все тот же Street Fighter II с поправкой на состав героев (ведьмы, вампиры и прочая нечисть) и анимешный дизайн. Хотя игра и стала лишь нишевым продуктом, ее наработки были использованы и в главном файтинг-сериале, в частности – при создании Street Fighter Alpha. Это был уже полноценный приквел, события которого разворачивались за годы до SFII. Появились там и новые персонажи, о которых ранее в сюжете Street Fighter II лишь упоминалось, к примеру – Чарли, друг Гуили.

Кризис аркадной индустрии, что наметился в 1996 году, не заставил Capcom свернуть с уже проторенной дорожки (хотя и альтернативные источники доходов в лице сериала Resident Evil были созданы). Помимо создания двух сиквелов к Street Fighter Alpha, компания занялась производством игр совместно с Marvel Comics. Плодами сотрудничества стали X-Men: Children of the Atom (1994) и Marvel Super Heroes (1995). Новым словом в жанре двухмерных файтингов стала и VS-серия, первыми представителями которой были X-Men vs. Street Fighter и Marvel Super Heroes vs. Street Fighter. Все они предоставляли возможность геймеру выбирать сразу двух бойцов, меняющихся по ходу ведения боя. И хотя SNK ввела командные бои в своем сериале King of Fighters несколько ранее, это были первые игры, где смена персонажа происходила в реальном времени. Лишь благодаря наличию расширения памяти (4 Мб) для Saturn владельцы 32-битных игровых консолей от Sega смогли получить полноценные версии новых файтингов от Capcom – порты их на PlayStation приходилось значительно упрощать.

Вслед за сериалом Street Fighter Alpha в 1997 году появился первый представитель и еще одной линейки SF – Street Fighter III: New Generation, использующий аркадную платформу CPS третьего поколения. К сожалению, ни потрясающая анимация, ни интересная система парирования ударов не привлекли геймеров. Причины провала (относительного, разумеется) заключались в странном наборе персонажей, а также в отсутствии реальных нововведений. Как и ожидалось, было выпущено два продолжения SFIII, второе из них (Third Strike) стало действительно удачной игрой, до сих пор считающейся среди фанатов серии одной из лучших. Ознакомиться с этими проектами очень просто – в том случае, если у вас есть Sega Dreamcast, идеальная консоль для поклонников двухмерных файтингов вообще и Street Fighter в частности.

CONTINUE?

Сейчас компания Capcom в основном сосредоточилась на домашних игровых консолях (как более прибыльном игровом секторе) и основные ресурсы вкладывает в развитие сериала Resident Evil (и других ужастиков – вроде Onimusha), однако и свои старые проекты не забывает, умудряясь получать хорошие продажи даже для нишевых, казалось бы, жанров. Сиквелы Mega Man создаются один за другим, VS-серия развивается благодаря сотрудничеству с SNK (последний тому пример – SNK vs. Capcom Chaos). К сожалению, о массовой популярности уровня первой половины девяностых речь не идет. Capcom продолжает создавать шедевры, однако громкие имена прошлых лет постепенно начинают забываться, оставаясь в памяти лишь хардкорных геймеров, да игровых журналистов.

PANJABI MC · BOSSON · BENNY BENASSI

SUGABABES · ДИСКОТЕКА АВАРИЯ

21 ФЕВРАЛЯ

ДС "ЛУЖНИКИ"

НАЧАЛО В: 19 00

MEGA DANCE ЭНЕРГИЯ 104.2FM

SNAP • КАТЯ ЛЕЛЬ • IN-GRID • HI-FI • EARPHONES • DJ ROSS

РЕФЛЕКС • ONE-T & COOL-T • СВЕТА • DJ ALLIGATOR

MC ВСПЫШКИН И НИКИФОРОВНА • DA BUZZ

PLAZMA • BHANGRA NIGHTS • СТРЕЛКИ

SOUNDLOVERS • ПРОПАГАНДА • ERIKA

SPECIAL PROJECT: саундтреки из фильмов "БРИГАДА" & "БУМЕР"

ЗАКАЗ БИЛЕТОВ: 786-33-33

ACADEMSERVICE · AEROSTAR HOTEL MOSCOW · РЕКЛАМА · Проф Мьюзик

ДЕТСТВО, ОТРОЧЕСТВО, ЮНОСТЬ

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru



Когда партнеры из MC Entertainment знакомили с нас с планами по выпуску анимации на российском рынке, «Страну фантазий» коллектив рубрики встретил с поднятой бровью. Компьютерный мультфильм, снятый в Южной Корее? В рамках аниме-серии он смотрелся невесть откуда взявшейся белой вороной. К стыду своему, до анонса MC мы даже не подозревали о существовании этой ленты – и были сильно удивлены, наткнувшись вдруг на восторженную рецезию на популярном сайте «Anime on DVD». Раз уж пользующиеся непререкаемым авторитетом сетевые ресурсы ставят My Beautiful Girl, Mari (так звучит англоязычное название картины) в один ряд с лучшими анимационными шедеврами из Японии, решение отечественного прокатчика издать фильм именно в аниме-серии перестает казаться таким уж необоснованным.

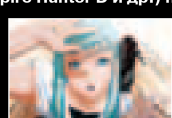
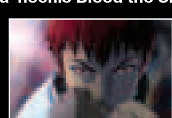
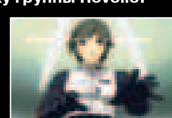
«СТРАНА ФАНТАЗИЙ»
(MARI IYAGI)
полнометражный фильм, режиссер Сунг-Ганг Ли, 2002
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★★

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете русский трейлер фильма «Страна фантазий», музыкальный видеоклип к фильму Wonderful Days; клип по сериалу RahXephon на композицию Must be Dreaming исполнительницы Frou Frou; клип из экшн-аниме (Akira, Hellsing, Vampire Hunter D и др.) на песню Bleed the Sky группы Revelle.

При словах «современная корейская анимация» у многих перед глазами встает «Элизиум» – трехмерный CG-мультик, поданный в отечественном прокате чуть ли не как альтернатива «Последней фантазии» от Square Pictures, а на деле оказавшийся лишь бледной, вымученной пародией на ролики из видеоигр пятилетней давности, спасти которую от полного провала не смогли даже голоса известных поп-ис-

SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

▶ОБЪЯВЛЕНЫ НОМИНАНТЫ на «Оскара» в категории «лучший анимационный фильм года». Это с большим успехом демонстрировавшийся у нас в России французский «Трио из Бельвилля», и две диснеевских ленты: «Братец-медведь» и «В поисках Немо». Вопреки ожиданиям, в число номинантов не попали присутствовавшие в шорт-листе церемонии «Актриса тысячелетия» и «Токийские крестные отцы» Сатоси Кона (автор Perfect Blue), новелла «Последний полет «Осириса» из сборника «Аниматрица» и полнометражный «Покемон: герои» – эти фильмы формально удовлетворяли условиям конкурса, однако жюри предпочло им названные выше картины.



▶ДЖО МЕНОРСКИ, голливудский продюсер и сценарист ТВ-сериалов Star Trek: The Next Generation, Deep Space Nine, Voyager, и The Dead Zone, объявил о том, что 16 февраля между руководством телеканала Sci-Fi Channel и студией Sunrise заключено соглашение о съемках американского телевизионного римейка аниме Witch Hunter Robin (см. «СИ» №135(06)). Менорски адаптирует сценарий, а продюсирует проект Рой Ли, лицензировавший римейк ужастика «Звонок». Можно надеяться, что нас ждет интересная и достаточно зрелищная постановка одного ранга со снятым для Sci-Fi Channel сериалом «Дюна». Любопытное совпадение: тематически Witch Hunter Robin местами походит на «Ночной дозор» Сергея Лукьяненко, экранизирующийся сейчас на ОРТ. Посмотрим, у кого лучше получится живописать противостояния магов в современном антураже!





полнителей (Дианы Арбениной из «Ночных снайперов» и других), задействованных в российском дубляже. Незримый призрак «Элизиума» маячил поблизости, когда мы с легким недоверием загружали тестовый диск «Страны фантазий» в PS2 – однако вступительные кадры, запечатлевшие головокружительный полет чайки среди небоскребов заснеженного Сеула, моментально заставили улетучиться все сомнения: на экране разворачивалась изумительно красивая, тонкая, поэтичная и технически безупречно исполненная история.

История предельно простая. Офисный служащий Наму провожает друга детства Джунхо в долгую заграничную командировку и получает от сентиментального приятеля в подарок старый талисман. Прозрачный шарик с женской фигуркой внутри освежает память о тех временах, когда Наму и Джунхо было по двенадцать лет – крохотный прибрежный городок, вечно бурлящий порт и старый маяк, ставший для мальчишек тайным убежищем. Беспокойная пора перемен, когда детство тихонько ускользает, уступая место заботам, проблемам и новым переживаниям. Самое сокровенное воспоминание – о том, как однажды летом на маяке Наму вроде бы засыпает, а вроде бы – переносится в причудливый таинственный мир, где облака плывут среди незнакомых растений, а девочка Мари путешествует верхом на гигантской пушистой собаке. Не говоря ни слова, она нежно проводит руками по лицу мальчика и медленно удаляется, несмотря на попытки смущенного



Наму заговорить с ней. Страна грез тает, сменяясь привычным шелестом волн, гудками рыболовецких лодок и клекотом чаек. Впоследствии Наму несколько раз возвращается в чудесный мир Мари, и в один из этих визитов его спутником даже становится Джунхо, воочию наблюдая, о чем толкует приятель... Но школьным каникулам приходит конец, старый маяк разбирают строители, Джунхо уезжает на учебу в Сеул, а уходящее лето уже не повторится – мир вокруг изменился, и последние отзвуки детства теряются в дроби барабанящих по крыше капель, угасают вместе с августовским закатом. Наму понимает – очередное свидание с Мари станет последним.

Драматургия деталей, жестов, нюансов, моментов. Подкупают не персонажи или диалоги – солнечные зайчики, блики на воде, шорох травы, царапающая кладку кошка. Рокот кранов, сирена «скорой», шлепанье босых ног по пирсу, ночной автобус, мотыльки. Первая не любовь даже, а «подергать за косички». Ревность к

ТЕХНОЛОГИИ

CEL SHADING ПОД НОВЫМ СОУСОМ

Манера, в которой снят фильм, знакома многим читателям. Это вариация cel shading, когда компьютерные 3D-модели подвергаются специальной обработке, превращаясь в подобие двухмерных рисунков. Сунг-Ганг Ли и его подопечные намеренно работали на стыке стилистик, но предельно простые фигуры и лица героев удивительным образом не контрастируют со скрупулезно проработанными фонами, изобилующими трехмерными объектами высокой степенью детализации. Очевидно, дело в грамотном композинге, или в освещении, или еще в каком волшебстве – уникальный визуальный ряд ленты воспринимается как единое целое, а особенно роскошно выглядят эпизоды-видения в поразительном мире загадочной девочки Мари.

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают диск с фильмом «Страна фантазий». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 марта.

Вопрос:

Какой из перечисленных анимационных фильмов прославился новаторским показом фантастических, гротескных миров?

1. **«Следствие ведут колобки»**
2. **«Желтая подводная лодка»**
3. **«Ежик в тумане»**

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Escaflowne получает Виолетта Серова из г. Петербурга: Седзи Кавамори получил наибольшую известность на поприще дизайна техники.



приветливому работяге, смеющему претендовать на место погибшего отца. Напускное безразличие по отношению к близким, а за ним тоска, боязнь неизбежных перемен, неустроенности, зыбкости новой жизни, потерянность не ребенка уже, но еще не юноши. И – фантастическая реальность Мари, последний островок безмятежности и покоя, едва обретенный, но уже ускользающий, гаснущий, съеживающийся до размеров обычного стеклянного шарика.

Режиссер пробуждает в нас сопереживание, не показывая в открытую сам конфликт. Становление человека – это всегда драма, вне зависимости от характера и силы внешних проявлений. Подобно чайке, в самом начале картины дрейфующей сквозь снегопад, выросший Наму сплавляется по бурлящей реке жизни, и каждый сам волен представить, каким образом сложится судьба героя в дальнейшем. «Страна фантазий» – ностальгическая история о любом из нас, заставляющая забыть обо всем и погрузиться в атмосферу последнего лета детства, оставившего столько теплых воспоминаний. А значит, фильм выполняет ту же функцию, что волшебный шарик, чудом попавший к нам в руки. И гран-при международного анимационного фестиваля во французском Аннеси – лишь малая толика благодарности, заслуженной создателями картины. ■

КОРЕЙСКОЕ АНИМЕ?

Японская мультипликация ведет свою историю с 1917 года, но в Южной Корее становление анимационного искусства пришлось на более поздний период. В 1967 году состоялся дебют первого корейского полнометражного мультфильма «Хон Гиль-дон» режиссера Шин Дон-хуна. Дорогостоящая постановка (над ней трудились 400 человек) не окупилась в прокате, все копии фильма на сегодняшний день считаются утерянными. Несколько других масштабных проектов, вышедших в конце шестидесятых годов, также ждал финансовый крах. В семидесятых на передний план выбились малобюджетные сериалы, во многом копирующие заграничное аниме (в память о 35-летней оккупации полуострова, длившейся вплоть до 1945 года, японские фильмы в Корее были запрещены). Бюджеты были мизерные, среди сюжетов доминировала научная фантастика, антикоммунистическая пропаганда и спортивная тематика. К наступлению восьмидесятых корейская анимационная индустрия оказалась в глубоком кризисе – несмотря на попытки правительства и крупного бизнеса оживить отрасль, массовый зритель предпочитал местным мультфильмам голливудское кино. Со временем корейские студии стали специализироваться на заказах по фазовке (рисованию и раскраске промежуточных кадров), поступающие из США и Японии, – в титрах «Симпсонов», «Футурамы» и множества известных аниме-фильмов вы найдете немало корейских имен. Работа на вторых ролях удовлетворяла не всех, и к концу девяностых годов твердо заявило о себе новое поколение талантливых художников и сценаристов: заручившись поддержкой крупных корпораций, они заложили в производство ряд оригинальных полнометражных фильмов. «Страна фантазий» – первая из этих картин, безусловный шедевр и фестивальный лауреат. Вторая – высокобюджетный научно-фантастический боевик Wonderful Days, снятый при активном участии компании Samsung. Несмотря на очевидную художественную ценность обоих произведений, в прокате они показали далеко не лучшие результаты, по-прежнему уступая американским блокбастерам. Впрочем, корейские аниматоры не думают сдаваться – Страна утренней свежести еще не раз удивит любителей хорошего рисованного кино. ■





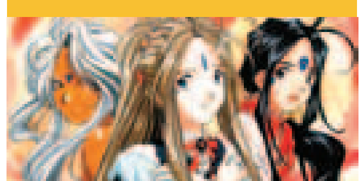


Super ShortNews Turbo EX Edition

НА СТРАНИЧКЕ РЕЖИССЕРА Хидэаки Анно (создатель Evangelion), снимающего в данный момент киноверсию знаменитой манги Cutie Honey, появились несколько кадров из анимационного вступительного эпизода (напомним, что в фильме задействованы живые актеры, – тот факт, что на студии Gainax рисуют начальный ролик, стал приятной неожиданностью). Картина выходит на японские экраны весной, и по всему видать, что она станет самой безбашенной экранизацией манги за последние годы – ну где еще увидишь главную героиню, колошматящую врагов уймой «видеоигровых» спецприемов, летающую верхом на баллистической ракете и готовую похвастаться такими сценами магических переодеваний, от которых девочки из Final Fantasy X-2 полопаются от зависти!



В КАКИХ СТРАНАХ, помимо Японии, издается больше всего аниме-фильмов? Очевидно, «почетным вторым местом» обладает Южная Корея, чьи жители с энтузиазмом открывают все японское (фильмы, анимацию, игры) после многолетнего запрета; а на третьем месте, пожалуй, находятся США. Однако на тамошнем громадном видеорынке аниме – что капля в море. По подсчетам, проведенным еженедельником Video Store Magazine, аниме составляет всего 1,8% всех продаж домашнего видео в Штатах. Ни один анимационный фильм из Японии не попал в число 25 американских DVD- и VHS-бестселлеров 2003 года, не оказалось аниме и в числе 50 фильмов, пользовавшихся в прошлом году популярностью в прокатах. Это, правда, мало о чем свидетельствует: во всех упомянутых хит-парадах вообще не оказалось фильмов, снятых за пределами США.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



INITIAL D VOL. 1: AKINA'S DOWNHILL SPECIALIST

Режиссер Нобору Мицусава, 1998

★★★☆☆

Ошеломляющая популярность в крайне узком кругу фэнов стритрейсинга (а точнее – особого развлечения японской молодежи, когда от водителя требуется миновать извилистый горный «серпантин» на предельно возможной скорости) – и почти полное равнодушие зрителей, ни разу не сидевших за «баранкой». Перед нами гоночное аниме, снятое исключительно в расчете на автомобилистов – вряд ли кто-то еще способен оценить всю прелесть зигзагов, которые выводит под раскаты евробита сверкающая AE86 Toyota Trueno главного героя. Странный дизайн рисованных персонажей и откровенно слабая 3D-графика настоящих поклонников не пугают: ради кучи адекватно переданных технических нюансов и ни с чем не сравнимого визга стираемых на виражах покрышек они готовы терпеть любые лишения. Объясняем на пальцах: Gran Turismo + Dance Dance Revolution = Initial D. ■



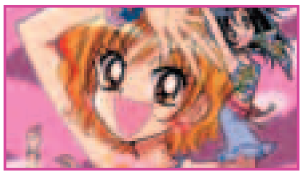


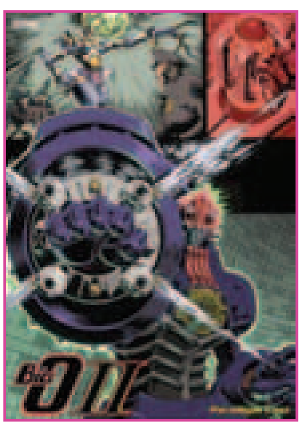
SUPER GALS

Режиссер Михона Фудзии, 2001–2002

★★★★☆

Аниме для девочек, как правило, являет собой сериалы о юных волшебницах в духе пресловутой Сейлормун. Насколько же весело в кои-то веки наткнуться на фильм без заклинаний, превращений и животных-помощников! Super GALS исповедует свой подход к воспитанию девочек-подростков: главные героини плюют на школу, тусуются в модном токийском квартале Сибуя, готовы продать душу дьяволу за стильные ботинки на высокой платформе и, если это пополнит запас карманных денег, совсем не прочь прошвырнуться на свидание в ресторанчик с каким-нибудь дедулькой. Мораль зачитывается в конце каждой серии: к выбору дедулек надо подходить внимательно, на поздних поездах метро ездить осторожно, а выучиться и получить работу все-таки неплохо, если не хочешь жить в картонном ящике на сибуйских задворках. Бунтарство здесь для видимости – взрослея, японские девицы выкидывают зеленую краску для волос и ботинки на платфоме, становясь менеджерами и секретаршами. ■





THE BIG O II VOL. 1: PARADIGM LOST

Режиссер Кадзуеси Катаяма, 2003

★★★★★

Концовка первых тринадцати эпизодов (см. «СИ» №133 (04)) повисла в воздухе – защитник Парадигм-сити, робот Биг О столкнулся сразу с тремя смертоносными противниками. Потом были проблемы с финансированием, более чем успешный телепрокат в США и канал Cartoon Network, выделивший, к радости множества фэнов, средства на съемку второго сезона. Уникальный сериал, смешивающий тонко выверенную эстетику «Бэтмена» и «Метрополиса» с неиссякающей темой гигантских роботов, не испорчен участием американских спонсоров: вместе с расширенным бюджетом студии Sunrise была предоставлена полная творческая свобода. Если вы цените изящные детективы, нешаблонные персонажи, удачную стилизацию и, конечно, сражения огромных роботов - продожение «самого недооцененного аниме девяностых» придется вам по вкусу. ■



Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

КОНСОЛИ НОВОГО

Хотели знать, когда сможете запустить Final Fantasy X на своем PC? Не имеете возможности отслеживать (и правильно интерпретировать!) все новости на эту тему? Не доверяете мнению журналистов? Что ж, на все вопросы ответит Shadow (shadowpcsx2@yahoo.gr), представитель команды, что явила миру PCSX2 – первый реально работающий эмулятор консоли PlayStation 2. Что же касается GameCube, то появившаяся на днях первая доступная широкой публике версия Dolphin скажет сама за себя.

ИНТЕРВЬЮ SHADOW

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О PCSX2

СИ: Сколько людей участвует в проекте? Когда он был запущен?
S: Многие талантливые программисты работали над PCSX2 в разное время. Костяк команды составляют linuzappz, shadow, asadr, goldfinger и [ro]man, однако есть еще немало людей, кому мы обязаны успехом. PCSX2 недавно стукнуло три года – не так уж и мало, правда? До этого мы работали над PCSX – эмулятором PlayStation, который сейчас обладает 99% совместимостью (его можно найти на http://www.pcsx.net).

СИ: Каково текущее состояние PCSX2? В сети уже лежат скриншоты и список совместимости, но есть ли хотя бы одна полностью эмулируемая игра? Могу ли я взять последний билд PCSX2 и игровой диск, а затем заставить его работать на обычном PC?
S: Хм. Да, есть несколько игр, которые могут быть запущены с помощью свежей бета-версии PCSX2, однако скорость очень низка. Большая часть поддерживаемых игр выдает не более 10 FPS даже на самых мощных PC. Мы учитываем это в нашей работе и надеемся в дальнейшем улучшать не только совместимость, но и скорость. Например, сейчас мы оптимизируем наш динамический рекомпилятор.

СИ: Насколько я знаю, поначалу в открытом доступе не было никакой технической документации по компонентам PS2, поэтому и прогресс в создании эмуляторов был практически никакой. Как с этим дела обстоят сейчас?
S: Что ж, информации очень мало. Большая часть того, что мы знаем, почерпнута путем дизассемблирования кода игр для PS2 и его анализа. Собственно говоря, именно поэтому прогресс в работе не слишком велик до сих пор...

СИ: Когда ваша команда планирует довести PCSX2 до финальной версии? Я имею в виду состояние, когда большая часть популярных игр для PS2 может быть запущена на среднем PC с помощью вашего эмулятора. И что можно сказать по поводу характеристик этого самого «среднего PC»?
S: К сожалению, пока мы не можем даже ориентировочно назвать сроки. Это может занять недели, а может – и годы. На самом деле я никогда не ожидал того, что смогу дотянуть PCSX2 до уровня, на котором программа находится уже сейчас. Что касается характеристик, то как минимум понадобится CPU с тактовой частотой 6ГГц и очень хорошая видеокарта.

СИ: Что можно сказать о состоянии эмуляции консолей текущего поколения вообще? Какой из проектов следует считать самым перспективным?
S: Хм, я лично думаю, что PCSX2 – лучший доступный публично эмулятор консоли нового поколения. Будущее покажет, останется ли он таковым надолго.

Необходимое примечание заключается в том, что под понятием «доступный публично» понимается то, что свежую бета-версию всегда можно скачать на http://www.pcsx2.net. Многие другие громкие проекты (например, Icarus) представлены пока лишь скриншотами и видеороликами. Таким образом, господин Shadow ничуть не погрешил против правды. Разве что на момент разговора не было еще известно о появлении в открытом доступе Dolphin... ■

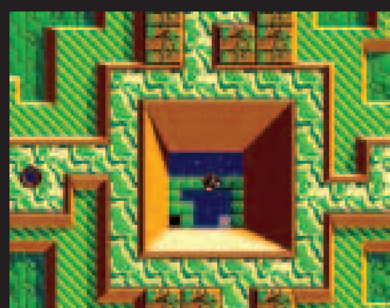


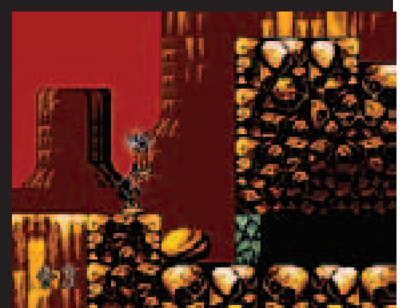


СВЕЖАЯ MEKA
ВСПОМИНАЕМ MASTER SYSTEM

ВЫ ТОЖЕ ЛЮБИТЕ КОНСОЛИ ОТ SEGA?

Программа под названием MEKA (http://www.smspower.org/meka/) поддерживает сразу несколько игровых систем: Sega Game 1000, Sega Computer 3000, Sega Super Control Station, Sega Mark III, Sega Master System, Sega Game Gear, ColecoVision и Othello Multivision. Создавалась она интернациональной командой в течение многих лет. Лидер проекта – Омар Корнут, именно он готовил собственно эмуляторы различных консолей и единую графическую оболочку. Хиросимицу Сиоя несколько лет назад создал библиотеку функций работы со звуком, в качестве эмулятора Z80 используются наработки широко известного Марата Файзуллина, свой вклад внесли также Мицутака Окадзаки и Ульрих Кордес (и это, не считая людей, занимающихся переводом интерфейса на все широко распространенные языки мира!).
Основная новая фича в MEKA 0.66 – поддержка Sega 3-D Glasses (т.е. 3D-очков), используемых в некоторых играх, к примеру, Maze Walker (другое название – Maze Hunter 3-D). Оригинальное устройство можно подключить к PC через COM-порт, необходимая техническая документация прилагается к эмулятору. Также в новой версии традиционно исправлены мелкие баги (большая их часть незаметна обычному юзеру, однако в целом они влияют на комфортность работы) и увеличен список ROM-файлов, о которых эмулятор «знает» (и умеет проверять контрольную сумму). Качаем, тестируем. ■



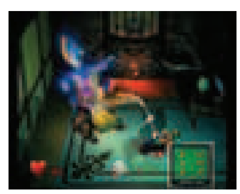


ХИТЫ ДЛЯ GC ЖИВЫ!

СКОРО ИХ БУДЕТ ЗАПУСКАТЬ DOLPHIN!





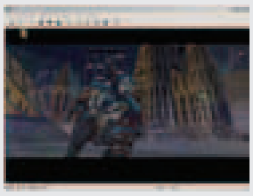
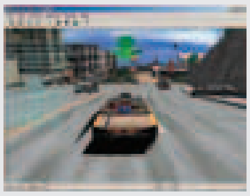


ПОКОЛЕНИЯ

ДЕЛЬФИНАРИЙ ОТКРЫТ! ПЕРВАЯ ВЕРСИЯ ЭМУЛЯТОРА GAMECUBE!

ВОТ ТАКОЙ СЮРПРИЗ!



Вы уже наверняка видели первые скриншоты игр для GameCube, что работают (пусть и с трудом) на PC с помощью разрабатываемого российским программистом эмулятора под названием Dolwin. Но одно дело – картинки и видеоролики, которые можно подделать, а совсем другое – доступная для всех бета-версия программы. Она, собственно говоря, и является самым лакомым кусочком на недавно открывшемся официальном сайте (http://www.dolphin-emu.com/) Dolphin, альтернативного эмулятора консоли от Nintendo. Он уже сейчас умеет запускать коммерческие игры: полностью поддерживается Bust-a-Move 3000, с глюками и медленно (но гораздо быстрее, чем ожидалось, – программа выдает от 5 до 25 кадров в секунду!) работают Crazy Taxi, The Legend of Zelda, Mario Sunshine, Ikaruga и многие другие интересные вещи. Другое дело, что использовать обычные диски для GC не получится – на PC они попросту не читаются. Здесь надо поступать, как с картриджами – либо (если есть техническая возможность) делать образы дисков самому, либо скачивать их из сети. Второй вариант легален только в случае, если лицензионная копия игры и так есть на руках. Все как обычно. ■

URBAN STRIKE

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Edge
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ПЛАТФОРМА:** SNES, Mega Drive
- **ЖАНР:** action/strategy
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

Первая война в Персидском заливе породила целую волну игр по мотивам. Не дотошно описывающих произошедшие там события, а скорее созданные «под впечатлением» – то есть, появилось множество боевиков, посвященных свержению злых диктаторов силами бравых американских вояк. Оставив в стороне политические подтексты, замечу, что на развитие игровой индустрии сей факт повлиял благотворно – ведь вряд ли иначе появился бы проект Desert Strike, который выделил смесь action и strategy в отдельный поджанр (насчитывающий, впрочем, не более десятка представителей), позднее благополучно сошедший на нет как нежизнеспособный.
Urban Strike, третья игра серии, стала символом его «загнивания». В то время как файтинги могли себе позволить быть однообразными, третья подряд «леталка на вертолете», не предлагавшая никаких действительно новых идей (в том числе и в плане сюжета!), оказалась никому не нужной, даже несмотря на продвинутую графику. ■



TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** action/platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

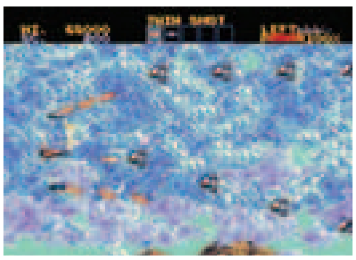
Подумайте над простым вопросом: какой платформер на Mega Drive всерьез мог конкурировать с сериалом о Сонике? Наверняка никому в голову не придет банальный ответ: Tiny Toon Adventures! Почему? Да хотя бы потому, что лишь Багз Банни способен развить ту же скорость, что и всеми любимый еж, не расшибив себе при этом голову!
Морковки вместо колечек, нелинейное (!) прохождение нескольких десятков (!) локаций, часть из которых создавалась явно под впечатлением от сериалов Nintendo , колоритные боссы и многочисленные секреты – все это покоряло сердца геймеров мгновенно. Дизайн на равных конкурировал с тем, что было представлено в альтернативных платформерах. Вполне адекватный набор движений и удобное управление, приличная графика – что еще надо для счастья? Ах да, нужна вредная сестра, то и дело отбирающая консоль со «своим» к артриджем и убегающая со всем этим добром к соседнему телевизору. ■



THUNDER FORCE IV

- **РАЗРАБОТЧИК:** TechnoSoft
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TechnoSoft
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** shooter
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

Четвертая часть популярного самолетного шутера, третья из тех, что появились на Mega Drive. Собственно говоря, эта фраза настоящему фанату жанра уже должна все сказать. Отточенный геймплей, приятная графика, удачный набор оружия и правильный уровень сложности просто обязаны присутствовать. Приятно, что в TF4 геймеру предоставляется возможность самостоятельно выбирать порядок прохождения первых четырех уровней (далее игра становится линейной) – это полезно тем, кто любит время от времени посидеть за самолетным шутером полчасика, не более того. Интересна и система оружия – из всего набранного арсенала после гибели вы теряете только тот вид, что использовался непосредственно в момент взрыва, остальные сохраняются. Тактические возможности увеличиваются и за счет того, что можно манипулировать скоростью корабля. Все это пригодится, прежде всего, в битвах с боссами – огромными, смертельными и невероятно разнообразными. ■



КОРОТКО

■ Вышел SNESAmp 3.1, новая версия плагина для Winamp, позволяющего проигрывать файлы с музыкой формата SPC (их игр для консоли SNES). Скачать его можно по адресу http://www.alpha-ii.com/.

■ Свежая версия Rarestorm, эмулятора PS one для компьютеров Apple Mac, отличается улучшенной совместимостью и отсутствием особо вредных багов.

■ Появились скриншоты игр, запущенных с помощью Supermodel, находящегося в разработке эмулятора аркадной системы Sega Model 3. Посмотреть на них можно на официальной страничке (http://www.system16.com/model3/).



■ Обновился Raine, эмулятор аркадных автоматов Taito и Jaleco.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

ГОРОД БОГА

CIDADE DE DEUS







Спросите своих родителей, какие фильмы они смотрели в ваши годы, – возможно, узнаете много любопытного. Несмотря на эпоху развитого социализма, в шестидесятые - семидесятые, например, на киноэкранах страны можно было посмотреть много интересного. Кстати, именно в конце 70-х в СССР был установлен рекорд по годовой посещаемости кинотеатров, который не побит до сих пор. Кому-то нравился «Фантомас», кому-то фильмы с Луи де Фюнесом. Однако, несомненным хитом были «Генералы песчаных карьеров». Похоже, что мы снова возвращаемся в «трущобы городские»…

Режиссер: Фернандо Мейрелис
В ролях: Алессандре Родригес, Леандро Фирмино, Фелипе Хаагенсен, Доглас Силва

В 60-е годы в пригороде Рио-де-Жанейро был выстроен целый город. Это был не фешенебельный курорт, и даже не современные кварталы, которыми славится солнечная столица Бразилии, – сюда, из центральных районов Рио, была вывезена вся беднота. Людям, многие из которых до этого не имели не только средств на пропитание, но даже крыши над головой, казалось, что наконец о них вспомнили. Что теперь начнется совсем иная жизнь. Даже свой городок они назвали Cidade de Deus – Город Бога. Спустя некоторое время название стало ироничным: разом выселив бедноту на задворки, правительство также быстро постаралось забыть о людях, населявших городок. И то, что ранее казалось даром Всевышнего, вскоре стало Его наказанием.
Люди, выселенные в трущобы, – а иначе это поселение для бедноты назвать нельзя – пытались зарабатывать на жизнь кучей различных способов. Многие занимались сельским хозяйством, кто-то работал на «дядю». Другие же, совершенно отчаявшись, выбирали иной путь – грабежи, насилие, наркотики. Неразлучная Троица – Лохматый, Шустрый и Простак – «обносят» мотели и нападают на бензовозы. Рядом с ними подрастают их младшие братья, для которых первой игрушкой становится револьвер. Проходят годы, и вчерашние дети становятся на замену своим «наставникам». Малыш Зе, который держал пистолет увереннее всех, превращается ни много ни мало в главаря банды, терроризирующей весь городок. Выросший вместе с ним Ракета смотрит на жизнь иначе. В его руках – неразлучная фотокамера. А его мечта – стать журналистом.
Меняются времена, меняются люди. Сравнивая «Город Бога» с «Генералами песчаных карьеров», убеждаешься в этом еще раз. Практически одни и те же декорации (Бразилия, трущобы), достаточно схожа судьба главных героев, но… Если в кинохите семидесятых главной темой была любовь, несмотря на озлобленность и жесткость, а фильм вопреки трагичному финалу оставлял только хорошие воспоминания, то «Город Бога» воспринимаешь совершенно иначе: здесь жестокость порождает жестокость, злоба и насилие передаются по наследству, любовь подменяется похотью, а заряженный пистолет становится единственным средством разрешения любой проблемы. ■

БОЛЬШАЯ РЫБА
BIG FISH



Режиссер: Тим Бертон
В ролях: Эван МакГрегор, Билли Крудап, Альберт Финни, Джессика Ландж, Денни де Вито

Всю свою жизнь Эдвард Блюм рассказывал о себе интересные, но совершенно невероятные истории. Выросший на его небылицах сын Вилл, тем не менее, относился к отцовской слабости с нескрываемой иронией. Прошли годы, и Вилл, находясь у постели умирающего отца, понимает, что практически ничего не знает о родном ему человеке. Пытаясь найти хоть какие-то сведения о жизни Блюма-старшего, Вилл вдруг понимает, что не все в рассказах, знакомых с детства, было придумано: самая невероятная сказка превращается в самую правдивую быль на свете.

Тим Бертон, оставив за спиной, неудачные опыты с обезьянами и полностью комиксоидного Бэтмэна ,снова вернулся на родную стезю: странных, практически фантасмагорийных персонажей он помещает в мистическую атмосферу, где реальность плавно перетекает в сон, а фантазия представляет собой самую правдоподобную действительность.

Эд Блум не похож ни на Эдварда Руки-ножницы, ни на Битлджюса, но в нем есть нечто «бертоновское», которое угадывается сразу и безошибочно: Блум-старший не рассказывает истории – он выстраивает вокруг себя целый мир, основой которого становятся детские сны, мечты и грезы. В этом мире есть место всему: великанам и оборотням, неудачным ограблениям и секретным заданиям, сиамским близнецам и охоте за огромной рыбой.

По-видимому, каждый из нас встречал чудака, который рассказывает занятные, но неправдоподобные истории. В детстве сверстники над ними потешаются и дразнят врунами. Став взрослыми, многие из них теряют свой дар, а те, кто не изменил своей неуемной фантазии, в лучшем случае становятся детскими писателями, а в худшем – стараются отдалиться от общества, от тех, кто втайне смеется над ними и за спиной крутит пальцем у виска. Но есть и другие, которые всем своим существованием делают жизнь волшебной и привносят в нее нечто таинственное. Их секрет прост: на всю жизнь они остаются детьми, которые верят в чудеса. ■

Дом мертвых
House of the Dead

Режиссер: Уве Болл
В ролях: Джонатан Черри, Тайрон Лейтсо, Юрген Прохнов, Клинт Ховард

Пятерка молодых людей – два парня и три девушки – отправляются на обещающий стать незабываемым open air, подальше от цивилизации. С трудом уговорив капитана небольшой шхуны переправить их на остров, они все-таки добираются до места. Однако их нетерпение, вскоре сменяется удивлением – лагерь, разбитый в лесу, совершенно пуст. Повсюду царит хаос. К первоначальному изумлению горе-рейверов теперь еще примешивается и страх: что за побоище здесь произошло и где та огромная толпа, которая была здесь всего несколько часов назад?

Хочется поддержать спортивных комментаторов Советского Союза и сказать в сердцах: «Такой кинематограф нам не нужен!» (в оригинале был «хоккей»), однако не можется – где еще за пару неполных часов можно так повеселиться? А почему вы решили, что вас ожидает страх и ужас? Чего-чего, а мясной окрошки в «Доме» хватает, но ведь, с другой стороны, приготовление по-настоящему вкусных блюд должно приносить радость и веселье. И смеяться вам придется не переставая: над сверхтупостью персонажей (возьмите обычную тупость главных героев «ужаса» и умножьте на два. Или, лучше, возведите в квадрат), над резвыми зомби, каждый из которых заткнет за пояс «кэмэеса» по спортивному троеборью, наконец, над фантазией создателей спецэффектов – такого извращенного насилия над «матричными» облетами и bullet-time вы еще не видели.

Вы говорите о сюжете? А зачем нам сюжет? Приходите вечером. Нет, не на сеновал – в кинотеатр. Повеселитесь от души. ■

Близнецы
The Twins Effect

Режиссер: Данте Лам
В ролях: Чарлин Чои, Джиллиан Чунг, Экин Ченг, Эдисон Чен, Джеки Чан

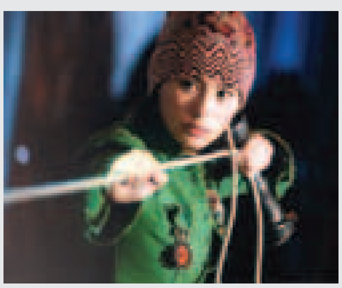
Охотник на вампиров Рив в одной из тяжелых стычек с нечистью теряет свою возлюбленную. Рив тяжело переносит утрату. Но работа есть работа: так как девушка была к тому же его напарницей, то вскоре он находит новую помощницу. В это же время сестра Рива Хелен знакомится с молодым человеком, который оказывается... вурдалаком. И к тому же королевского происхождения. Но принц Казаф решил стать «хорошим» вампиром и отказаться от человеческой крови. Вскоре, он узнает, что вся королевская семья под угрозой – темные силы готовы разделаться с ним и захватить священную книгу вампиров, дабы обрести бессмертие. Грядет финальная битва...

Достаточно многообещающее начало – экшн с «блейдовскими» наворотами – вдруг сменяется совершенно иным стилем: пара инфантильных гонконгских барышень (впрочем, достаточно симпатичных), куча второстепенных персонажей и придурковатые вампиры превращают все в глуповатый фарс. Но не спешите – «будет вам и белка, будет и свисток». Как в пословице про русского мужика, который «медленно запрягает, да быстро везет», действие развивается постепенно, но уверенно – вполне серьезный финал впечатляет своей неожиданной мощью.

Стоит отметить, что, несмотря на многочисленные минусы, фильм представляет собой достаточно энергичное и увлекательное зрелище, которое смотрится на одном дыхании. Каждый здесь найдет свое: фанаты гонконгского кино – интересную актерскую команду, поклонники восточных единоборств – тщательно поставленные поединки, а любители vampire-фильмов – удачно выполненную стилизацию под «экшн с упырями». ■









Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Ник Перумов

«Война мага. Том второй. Миттельшпиль»

- Жанр: фэнтези
- Дата выхода: 12 февраля



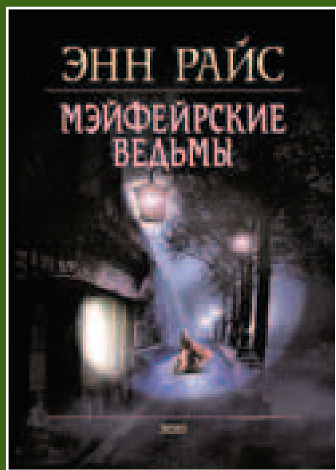
В иссохшем сердце салладорской пустыни отправляются кровавые обряды – последователи Эвенгара, величайшего из темных магов, делают все, чтобы вернуть его к жизни. Если им это удастся, в борьбу за Эвиал вмешается еще одна могущественная сила. Фесс вместе с юной драконицей Рысью, призвавшей на помощь армию поури, пытаются предотвратить беду...

«Алмазный меч, деревянный меч», «Рождение мага», «Странствие мага», «Одиночество мага», «Война мага. Том первый. Дебют» – все это книги известнейшего цикла «Хранитель мечей» Ника Перумова. Теперь мы рады вам представить новую книгу мастера, которая увидит свет уже в феврале. Главный герой цикла – маг и мастер шпионажа Фесс, оказавшийся в центре схватки за Алмазный и Деревянный мечи и ставший их Хранителем. Он путешествует между мирами, в которых его ждут тяжелые испытания и необходимость принятия сложных, но необходимых решений. Ведь проблему противостояния Добра и Зла в российской фэнтези принято трактовать далеко не так однозначно, как в англоамериканской. Во втором, а затем и в третьем томах «Войны мага» Ник Перумов планирует подвести окончательные итоги всех своих трудов об Упорядоченном (а это также циклы «Хроники Хьеварда» и «Кольцо тьмы»), после чего займется другими проектами – продолжением космооперы «Череп на рукаве» и новым фэнтезийным романом «Семь зверей Райлега». ■

Энн Райс

«Мэйферские ведьмы»

- Жанр: мистика
- Дата выхода: 28 января



Какая связь может существовать между сожженной на костре в семнадцатом веке неграмотной знахаркой из затерянной в горах шотландской деревушки и молодой женщиной-нейрохирургом, спасающей жизни в одной из самых современных клиник Сан-Франциско, между энергичной красавицей – владелицей плантации на экзотическом острове Сан-Доминго и несчастной полубезумной калекой, много лет не покидающей стен старого особняка в Садовом квартале Нового Орлеана? Ответ может вас шокировать: все эти женщины принадлежат к одному семейному клану, и имя им – Мэйферские ведьмы.

«Интервью с вампиром», мистическая драма, написанная «посланницей оккультного мира» Энн Райс, поистине стала классикой не только жанра, но и всей мировой литературы. Не стоит лишь оценивать его по голливудской экранизации, где все философские подтексты были вырезаны, а характеры героев сделаны «более понятными» для зрителей, читайте оригинал (а еще лучше – весь цикл «Вампирские хроники», куда также входят книги «Царица проклятых» и «История похитителя тел»). Но не только о вампирах рассказывает Энн Райс. Ведьмы – не менее интересное явление в жизни человечества. Прочтите документы, собранные на протяжении четырех столетий агентами Таламаски – тайного ордена ученых-историков, посвятивших себя изучению паранормальных явлений. В цикл входят книги «Час ведьмовства», «Мэйферские ведьмы», «Невеста дьявола», «Лэшер» и «Талтос». ■

Василий Головачев

«Черная сила»

- Жанр: фантастика
- Дата выхода: 18 февраля



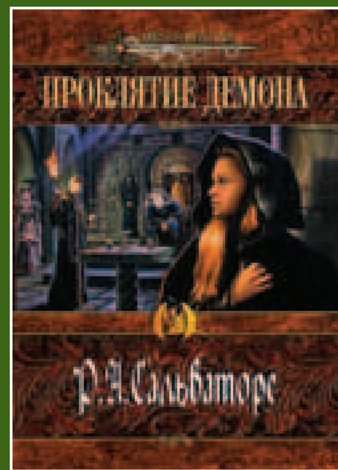
Ветви Дендроконтинуума предстоят глобальные изменения. И первое из них – вырождение человечества и освобождение от него звездных систем галактики. Однако для людей не все так безнадежно. Выход есть, но о нем пока знает лишь Клим Мальгин – маг и оператор реальностей, странно и загадочно исчезнувший среди миров и времен. Следы ведут в будущее, где тоже есть люди, озабоченные судьбой Рода. Дар Железвич, княжич Светоруси – отдаленный потомок интрасенса и одного из руководителей Сопротивления Аристарха Железовского – становится незаменимым помощником своего предка в войне с отеллоидами и их приспешниками, реализующими программу превращения Солнца в черную дыру.

«Черная сила» – непосредственное продолжение романа «Черный человек». Василий Головачев известен как исключительно плодовитый и популярный российский фантаст, чьи книги отличаются неординарным сюжетом и поистине вселенским масштабом происходящих событий. Любителям высоких технологий далекого будущего, эзотерики, инфернальных злодеев и истинно русских супергероев рекомендуем уделить его книгам (особенно ранним) самое пристальное внимание. В настоящее время писатель заканчивает следующую книгу серии под названием «Черное время», которая выйдет в мае-июне этого года. Из последних новинок – книга «Магацитлы», вольное продолжение «Аэлиты» А. Толстого. ■

Роберт Сальваторе

«Проклятие Демона»

- Жанр: фэнтези
- Дата выхода: 18 февраля



Когда-то от долгого сна пробудилось страшное чудовище – демон Зла. Ценой огромных усилий он был повержен отважной Джилсепони. Но даже ее магические камни не смогли уберечь от гибели верного спутника девы-воительницы, Элбрайна. Стремясь залечить душевные раны, Джилсепони отправляется на север королевства, где надеется обрести новые силы. Однако и там ее ждут испытания: обитатели северных земель тысячами умирают от неподдающейся лечению болезни. Откуда пришла столь жестокая чума? Неужели силы Зла вновь поднимают голову? А что, если дух уничтоженного демона по-прежнему витает над миром?

Роберт Сальваторе – американский писатель, специализирующийся на эпико-героической фэнтези. В частности, популярностью пользуются его циклы «Темный эльф» и «Убийца драконов». В последние годы он также внес свой вклад в создание романов, входящих в литературный цикл «Звездные войны». На сей раз писатель еще раз демонстрирует свое мастерство непревзойденного рассказчика в великой саге о войне с демоном. В нее в том числе вошли и книги «Демон пробуждается», «Демон-апостол» и «Дух демона». Также в продаже имеются романы из других серий Сальваторе – «Меч Бедвира» и «Рискованная игра Лютиена». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Отвечая в прошлом номере на письмо читателя из Харькова, сам не заметил, как написал «Россия» с одной «с». Почти на украинский манер, разве что без «і». Предлагаю считать это не опечаткой, но приветом братскому народу и символической первой ласточкой, возвещающей о грядущем полном переходе «СИ» на украинскую мову (в апреле, в апреле!). Рад сообщить, что призовая шестимесячная подписка нашла своего героя – это Sergus, ратующий за честную игру.

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ГРУППА ЧИТАТЕЛЕЙ

Привет «СИ» и особое «здрасте» Куперу.

яПишу вот почему, сильно меня удивили последние номера Страны, хотелось бы уточнить: вы пишете о играх или рекламируете их, в журнале рекламы столько, что полдня можно искать статью, которая, по идее, является темой номера (во избежание недоразумений по данному вопросу: читать я умею). Кстати о теме номера, в 24 номере глюк: на обложке наблюдаем «Сталкера» во всей красе, а по журналу, где не ткнись, темой обзывают Call of Duty, хотя он\она значительно хуже чем Hidden & Dangerous 2 – мы всей компанией так решили (даже голосовали), да и в рейтенге продаж Call of Duty на втором месте после сами знаете чего. Кстати, о глюках с исчезновением тушки персонажа в Hidden & Dangerous 2 – это Direct X виноват, а не игра, ну да ладно. И реклама глючная – чего, спрашивается, ее печатать если игра выйдет только через два с копейками месяца (LockOn, X2), а то непонятки возникают. Вот вопрос подняли на тему DVD vs CD: это как, значит, понимать – обладателям дивидюков все самое вкусное (даже постеры), а нам простым смертным [beep]на палочке, типа и диском (одним) обойдетесь. Ну скажите на милость, если я хочу заиметь постер с вашего журнала, то мне, что, нужно цельный второй экземпляр с дивидюком брать шоб, значить, постер получить, хотя этот самый DVD мне ну совсем не нужен, я понимаю ход коммерчески хороший, но есть другое предложение: впаяйте постеры в журналы с обнакновенным CD – покрайней мере, у нас, в Хабаровске, оба варианта растащат, даже без постеров за день растаскивают, а уж с ними, родными, за час разберут.

Ну, а вообще ваш журнал есть хороший, как говорится – спасибо за то, что вы есть.

Чуть не забыл – спасибо тому, кто укомплектовал CD роликом второй «Ксеносаги», и вопрос – а портировать ее на ПК будут? Если нет\неизвестно, то от нас предложение заспамить авторов письмами с требованиями до выполнения этого требования! Ведь Metal Gear сделали, Silent Hill сделали, а то нам как фанатам обидно в одну Xenogears двухсотый раз резаться. Спасибо за все (только за хорошее).

Ваши читатели Archangel, Scaarj, Frost, Matrix и другие...

lex_24@list.ru

У меня к рекламе двоякое отношение. С одной стороны, она мешает нам размещать в номере больше статей и, соответственно, больше зарабатывать. С другой – прямо способствует тому, чтобы авторский и редакторский состав получал за свой каторжный труд хоть какое-то вознаграждение. Так что, от коллективного чумазого лица нашей каменоломни – низкий поклон господам рекламодателям за те несколько сребренников, что изредка перепадают в наши изможденные ладони!

Пару постеров и стикер в журналы с двумя CD мы «впаяли» – смотрите, специально приедем в Хабаровск проверить, растаскивают журналы или нет!

Насколько нам известно, Namco никогда не делилась планами о портировании первой или второй частей Xenosaga на какую-либо из современных платформ. Исключение составляют мобильные телефоны стандарта i-mode, где планируется к выходу игра «по мотивам».

SERGUS

Привет, «Страна»!

Как-то стыдно признаться, что мое письмо посвящено столь избитой теме – пиратству. Лично я делю геймеров на 2 группы: любителей просто играть во что-то и тех, кто любит выигрывать, применяя любые методы: коды, трейнеры и чужие сохранения. И если в первой группе находятся люди, наслаждающиеся игрой: каждым диалогом, каждым выстрелом и так далее, то во вторую попадают те, кто считает главным пройти игру до конца, замочить финального босса, а на следующий день раззвонить всем об этом. Такие «геймеры» не замечают ни превосходную графику, ни шикарный геймплей, а только надписи типа «Код был успешно введен». Причем тут пиратство? Попробуем провести некоторый опыт. Разделите своих знакомых, имеющих консоль или PC на эти две группы, основываясь на ваших знаниях и представлениях о том или ином человеке (впрочем, можно спросить и у него самого, использует ли он коды). А теперь, на две другие группы: потребители лицензионной или пиратской продукции, но уже пользуясь достоверными фактами. В большинстве случаев (проверено!) списки совпадают. Отсюда можно сделать вывод: потребители пиратской продукции – «геймеры», зубрящие наизусть NUTTERTOOLS и плюющие на локализацию («Какая разница, какую версию я пройду?»). И действительно, представители первой группы не могут получать удовольствие от глючной пиратской версии. Следовательно, чтобы победить злобных пиратов и изгнать их продукцию с игрового рынка, нужно учиться играть красиво, без кодов и трейнеров, наслаждаясь и восхищаясь каждой секундой запущенной, неважно где – на консоли или на PC – игры. Чего я всем и желаю.

sergus@sanet.ru

Можно сказать, что бросовые цены на нелегальные копии стимулируют жажду потребления – когда играть начинают без разбора, без удовольствия, просто ради количества пройденных игр. Когда вокруг торжествует ненасытность, исповедовать принципы fair play – дело в высшей степени похвальное. Жаль, мы не в состоянии присоединиться: учитывая сжатые сроки, в которые пишутся обзоры, журналистам волей-неволей приходится пользоваться секретными кодами и debug-меню, чтобы ознакомиться с игрой целиком.

AURON

Доброго времени суток, «СИ»!

Как уже принято среди читателей, начну с короткого повествования.

Итак, читаю я вас уже года четыре, за это время «СИ» сделала большой шаг вперед. Не буду расписывать все по пунктам, скажу только, то что мне нравится и не нравится в вашем журнале (надеюсь редакция и чиат급тели со мной согласятся). Дизайн – просто супер, все предельно информативно,

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ничего лишнего. Да и глаз радует. Темы номера, спецматериалы и тематические выпуски всегда очень интересны. Особенно мне понравился незабываемый номер о вселенной «Звездных войн». А вот те области над которыми можно и нужно поработать. Рубрика «Новости». Создается впечатление, что вы игнорируете новости компьютерного сегмента игрового рынка! Нет, серьезно, куда не глянешь – все про консоли: «У Нинтендо финансовые проблемы», «Новая игровая выставка в Англии» и т. д. и т. п. Информация про компьютерный игровой рынок встречается КРАЙНЕ редко – если закроется какой нибудь гигант-игродел для PC, то вы и глазом не моргнете. Нехорошо это, господа Коровин и Лашин. На дисках CD и DVD информации действительно много, вот только подбирать ее можно было бы тщательнее. Господа Воронов и Викторов! Ну пожалуйста, не надо выкладывать в каждом выпуске софт по одной и той же игре! То вы обрадуете фанатов Макса Пейна, то фанатов ХалфЛайфа! Всем надо угождать – в каждом номере всего понемножку! В этом плане диск одного из ваших конкурентов далеко впереди. А нам, читателям СИ, хочется чтобы Страна Игр была лидером во всем!
Я постарался сделать свою критику предельно конструктивной и субъективной – надеюсь, вы не обидитесь. Думаю, вы согласитесь по большинству пунктов. А теперь – личное:
1) Что такое Golden Sun: The Lost Age? Является ли это аддоном для Golden Sun, или это – Golden Sun 2, т. е. полноценное продолжение? Если у меня уже есть Golden Sun, то стоит ли мне приобретать GL:TLA? И напишете ли вы на нее рецензию?
2) Меня очень интересует тема музыки в играх. Помнится, давным-давно вы писали про арт в играх, и напечатали краткие биографии японских игровых художников. Не могли бы вы сделать похожий номер, только о музыке в играх?
3) Где в сети можно найти музыку из консольных и компьютерных игр? Меня особенно интересует музыка из Metal Gear Solid 2. Она гениальна. Кто играл в MGS2, поймет, почему.

Вот и все, что я хотел вам сказать. Ваш журнал уже лучший в своем роде. Не сходите с этого пути.

eagle7@lycos.ru

Спасибо на добром слове. Комментарии примем к сведению. А теперь – к ответам на вопросы.
1. The Lost Age подается Nintendo как полноценное продолжение первой игры. Хотя... вы заметили, каким коротким оказался оригинал? Впору предположить, что изначально команда Camelot планировала выпустить одну игру, но по тем или иным соображениям просто разделила ее на две серии.
2. К музыкальной теме мы обязательно вернемся.
3. Традиционно предложим файлообменные сети вроде Kazaa или WinMX. Или официальные сайты игр, где достаточно часто можно найти композиции из игр в формате мп3 или потокового аудио.

XFACTOR

Привет, Страна!!!!! Пишут вам с далекой, далекой галактики. Наша планета называется «анартС ргИ»! Мы все поклоняемся вашему журналу, но вот случилась БЕДА, на нас стали наезжать другие журналы. Они хотят поработить вашу власть, они уже захватили нашего предводителя «веьлогалГ». Мы смело защищали его, но мы не воинственный народ. Единственный воин, который хорошо освоил японские и китайские единоборства, прочитав вашу рубрику «Банзай!», это веенроК по кличке «репуК.А». Злодеи также разорили наше Священное хранилище журналов «Страна Игр» и ранили Главного священника «ренйаВ».
Мы не знаем, что делать, и обращаемся к вам, ВЫ должны победить журналы-конкуренты, что бы мы все жили в мире и спокойствии.
ПОМНИТЕ – ВЫ ЛУЧШИЕ!!!
И напоследок один вопрос, что бы вы не расслаблялись! Я хочу постичь совершенства в Virtua Fighter 4, но я не знаю сайты где можно получить дополнительный материал, подскажите пожалуйста.

xfactor@gai.esoo.ru

йогороД rotcafX!
оннвтсежроТ меащебо ондо-

гыв ясьтяледыв ан еноф вотнерукнок и ен ясьтаванзаз! адгесВ ишав, репуК, ренйаВ, велогалГ и еигурд!

Что до VF4, то загляните на сайт GameFAQs (http://www.gamefaqs.com) в раздел тактики для этой игры. Там делятся опытом настоящие профи.

SHABE

Здравствуй, уважаемся редакция «СИ». Сперва хочу поздравить вас со всеми прошедшими и приближающимися праздниками, желаю всем здоровья, счастья и тепла (чего так не хватает холодной зимой), долгих лет жизни и процветания вашему журналу.

О себе особо расписывать не буду: играл, играю и играть буду. Из любимых жанров – JRPG, action, adventure; начинающий анимешник («Банзай!» – cool!).
После появления рубрики о «древних» приставках в письмах стали хвастать своим игровым стажем, мол – еще в пеленках на первом калькуляторе играли... кому это надо? Кончайте выпендриваться... Ну да ладно, не мне судить, а я вообще вот о чем: огорчает нынешнее положение игровой индустрии: такое ощущение, что она превращается в подобие американского кинематографа. Все однообразное, ни капли оригинальности, одни спецэффекты. Так не пойдет, нужно что-то менять, не бояться экспериментировать, находить свежие идеи (хотя именно это погубило Dreamcast). Нет трепета в ожидании того или иного диска с игрой, нет здорового блеска в глазах при покупке и радости от включения приставки/компьютера. Из-за моды на 3D «червей» кастрировали, «Каслванию» обезглавили – она же по сути своей не может быть трехмерной!
Напоследок хочу задать несколько вопросов и предложений.
1. Как насчет журнала «Official PlayStation 2 Magazine»? Расскажите о своих планах.
2. Не желаете ли провести конкурс на новый игровой жанр или вроде того?
3. В рубрике «Банзай!» под новости и мини-обзоры можно выделить побольше места.
4. Думаю, аниме-постер раз в месяц – это было бы справедливо.

Вот, вроде бы, и все. Пожалуйста, напечатайте мой адрес для переписки с анимешниками и анимешницами, а то я одинок в своем увлечении: 142840, Московская обл., пос. Михнево, ул. Московская, д. 13, кв. 19, Шамов Дмитрий (SHABE)

1. Выпуск журнала-преемника OPM входит в планы нашего издательства. Другое дело, что за лицензию на «официальное» издание SCEE требует совершенно невообразимую сумму, и сам журнал с демо-диском будет стоить в розницу, как минимум, рублей двести. Другой вариант – издавать «неофициальный» журнал, главное отличие которого – в наполнении DVD, где не будет играбельных демо-версий. В этом случае и цена издания будет вполне доступной. Сейчас наши специалисты прорабатывают оба варианта, но пока чаша весов склоняется в сторону второго.
2. Хорошая идея. Будем думать. В том числе и над «вроде того».
3. Увы, объем «Банзай!» строго фиксирован и в ближайший год вряд ли подвергнется изменениям.
4. Это как получится – все зависит от наличия иллюстрации подходящего для печати на постере качества. В следующем номере аниме-постер будет обязательно!

GLEB

Приветствия редакции любимого журнала «Страна Игр».

Значение журнала велико как и в столице, так и далеко-далеко от нее, например на моей Родине, Камчатке. «Страна» как лучик света, радующий меня и греющий руки. .Журнал приходит сюда с большими перерывами, но это настоящий праздник – держать его даже после двухнедельного запоздания. Новогодний номер (154) я ждал с особым нетерпением, потому как надеялся прочитать грандиознейшую хвалебную статью о Need for Speed: Underground. Автором этой статьи должен был стать ваш главный спец по гонкам (как вы сами сообщили в анонсе номера). Как выяснилось позже, этот спец – Юрий Воронов. Но меня удивляет то, как Юра написал эту статью. Как можно после недельного просиживания перед монитором за этой великолепной игрой, после прохождения всех 112 гонок, так сухо, описывая голые факты и содержание, отзываться об этой игре? Юрий, по твоему, аркадность – это диагноз? Не знаю, как ты, но большего адреналина я не испытывал в других гонках. 200 км/ч по встречной – это легко сказано, а как тебе 280 км/ч перед финишем, нос к носу с противником? Вот это драйв! Я поклонник гонок, и надеюсь, что хоть что-то в них да понимаю.

Я не привередничаю, просто мне обидно, что так говорят о такой Игре, без восторга, без горячности. Не думаю, что тебе не доставило истинного удовольствия играть в нее, так почему бы не отобразить это на страницах журнала? Я (честно-честно) всегда руководствуюсь вашим журналом при покупкн какой-либо игры, но эта рецензия не вызвала бы у меня желания взять последние деньги и побежать в магазин. Статья подошла бы для тех, кто уже собрался купить игру и хотел бы узнать о ее составляющих, о важных компонентах, довольно стандартных, а именно: графика, «физика», какие в ней есть примочки, и т. п. Спасибо, конечно, что рассказал про принцип гонок на выбывание, но мне этого мало. Что-то письмо мое слишком критичное, надеюсь, никто не обиделся, считайте это простым читательским отзывом.

Большое спасибо Олегу Коровину за отличную статью о великой, но весьма короткой сказке Max Payne 2:The Fall of Max Payne. Вот каким должен быть настоящий обзор! Здесь есть все, все как надо, и эмоцианальная составляющая, и факты, так держать!
Кланяюсь и прощаюсь.

gleb@palana.ru

Знали бы вы, сколько писем от негодующих читателей высыпались на Юрика по другой причине: «как вы могли так захвалить эту жалкую поделку Underground?!» (цитата). Истина, как водится, где-то посередине?

БОЖИЧ АНАСТАСИЯ

Приветствую, «СИ»! Представляю вам мини-ассоциативные рисунки на некоторых представителей небезызвестной всем редакции.



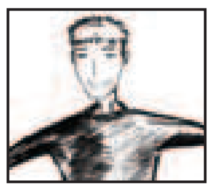
Алик Вайнер



Валерий «А.Купер» Корнеев



Анатолий Норенко



Виктор Перестукин



Роман Тарасенко

P.S. Без обид на мои ассоциации, OK?

nasty_b@list.ru

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

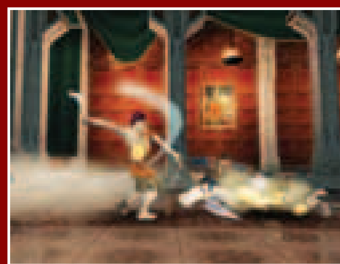
Far Cry (только на DVD)



Долгожданная демо-версия игры, о которой столько говорили! Первая ласточка игр нового поколения, опередившая и Doom 3, и Half-Life 2, которые все так и находятся в зачаточном состоянии. Один огромный полноценный уровень, да что там уровень – остров! Красивейшая графика, революционный AI, все это уже ждет вас! ■

Prince of Persia: The Sands of Time

Демо-версия одного из претендентов на звание игры года. Всем, кто еще не знаком с этим шедевром – смотреть обязательно! Великолепная графика, геймплей, гарантированные пол часа счастья. ■



Wakeboarding Unleashed

Игра, впервые показавшая нам всю красоту вейкбординга. Огромные волны, море адреналина. Любите экстремальные виды спорта? Тогда вам сюда. ■

СОФТ:

7Zip

Универсальный, маленький, шустрый и очень удобный архиватор, понимающий все существующие форматы архивов. ■

Blaze Media Pro

Музыкальный центр на вашем экране. Умеет проигрывать практически все форматы медиафайлов, конвентировать из одного формата в другой и обратно, а также много чего другого. ■

Terragen

Весьма известная программа, предназначенная для создания потрясающей красоты пейзажей. На основании введенных вами требований генерирует фотореалистичный ландшафт любой сложности. ■

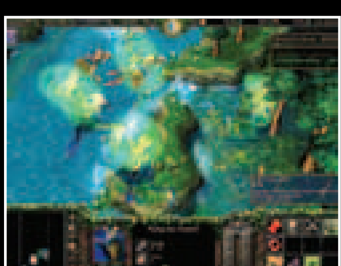
МОДЫ:

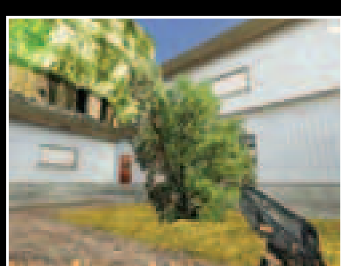
WARCRAFT III

Модификация War of Corruption
Дополнительные карты
Лучшие риплеи. ■

COUNTER-STRIKE (Только на DVD)

Модификация CS-CTF
Extreme Model Pack
Gunsliger's Choice Map Pack
Pod Bot и все waypoints
Лучшие карты ■





ВИДЕО:

Van Helsing (только на DVD)

Трейлер нового фильма о борце с вампирами и не только. Обалденный драйв, отличные актеры, море спецэффектов, это стоит увидеть! ■



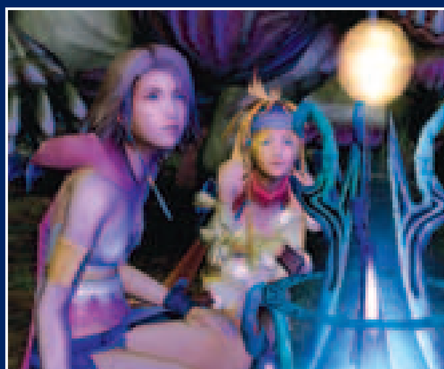
ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 3 марта 2004 года!/

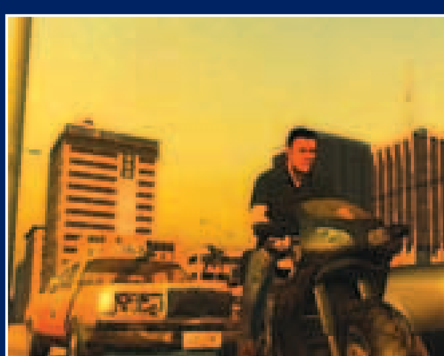
FINAL FANTASY X-2

Final Fantasy – не просто самый популярный на консолях ролевой сериал. Геймплей, сюжет – все это замечательно, но нравятся игры от Square в том числе и потому, что в героинь игр этой компании можно влюбиться. Жаль лишь, что ни одного прямого сиквела до сих пор у игр серии Final Fantasy не было, посему каждый раз предмет обожания сменялся новым. А что делать однолюбам? Неужели забыть о Юне и Рикку, да морально готовиться к знакомству с Аше? Нет, можно взять да и купить Final Fantasy X-2, где уже полюбившиеся героини пытаются повернуть время вспять и вернуть к жизни того, кто, казалось бы, ушел навсегда...



DRIV3R

Странное название не должно вас пугать – это всего лишь хорошо знакомый Driver, его третья часть. Меньше свободы действий, чем в GTA, более разумная система миссий. Возможность как бродить пешком, так и рассекать на впечатляюще смоделированных автомобилях. Уже заинтересовались? Мы подробно расскажем вам об этом мегапроекте от Atari в следующем номере «Страны Игр».



«В ТЫЛУ ВРАГА»

Враг не дремлет – он побеждает Советскую армию на всех фронтах. Но застрявший в тылу наступающих немецко-фашистских войск танкист не спешит сдаваться в плен или заканчивать свою жизнь самоубийством. В новой тактической стратегии от «1С» вы сможете управлять бравым солдатом и его братьями по оружию, захватывать вражескую технику, отбивать попавших в лапы гитлеровцев сослуживцев и тем самым вносить свой вклад в дело победы. Самый реалистичный движок, куча тактических возможностей – и все это разработчики уже сейчас готовы показать игровой прессе!

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРИСТАВОК: ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ

Вы ждете PlayStation 3? Согласны потерпеть пару лет? Ах, нет? Тогда читайте материал о новых консолях, которые либо уже находятся в продаже, либо появятся в течение 2004 года! Впечатляющая PlayStation Portable, странная Nintendo DS, взявшаяся из ниоткуда Tiger GameTrac, китайская Nintendo iQue, малоизвестная Zodiac и призрачная Phantom... об этих приставках обязан знать каждый геймер, считающий себя знатоком индустрии видеоигр. Мы собрали всю доступную информацию и готовы поведать ее вам!

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

Компания Capcom – не только автор рисованных файтингов и технически продвинутых ужастиков. Есть у нее еще и популярная RPG-серия, а именно – Breath of Fire. Паренек, умеющий превращаться в дракона, да принцесса неземной красоты – визитные ее карточки. Не стоит только ожидать, что Breath of Fire: Dragon Quarter (уже пятая игра серии) будет похожа на культовую Breath of Fire IV. Абсолютно новые дизайн и система боя – лишь малая толика того, что вам удивит в одной из самых лучших ролевых игр ушедшего года!



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

издательство (game)land представляет

новый журнал

Еще больше – 240 страниц

Еще лучше – 3 CD или DVD в комплекте

Еще дешевле – специальная цена

90 РУБЛЕЙ

- **240 страниц** информации
- **Сотни игр** в каждом номере
- **3 CD-диска или DVD (4,7 Гбайт!!!)** с тщательно подобранным содержимым
- **Читы, прохождения** и грязные трюки
- Двусторонний **постер** и геймерские **наклейки**
- **Никакого мусора и невнятных тем — настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.**

- **Подробнейший репортаж** о потенциальном хите от Киевских разработчиков – ролевом боевике **Xenus**
- Более **15 полновесных рецензий** на наиболее увлекательные игры, вышедшие за месяц.
- Обзоры всех российских релизов **– еще два десятка статей!**
- В рубрике **"Железо"** - тест современных видокарт, алгоритм выбора процессора, сравнение ТВ-тюнеров и многое другое.



3 CD-диска или DVD 4.7 Gb

в продаже с 25 февраля

PC игры

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!


LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
И все-таки он вертится!




КНЯЗЬ ТЬМЫ
СТРАНА
ИГР
Акелла
ASCARON


SÖLDNER
SECRET WARS
СТРАНА
ИГР
JoWooD Productions
WINGS
© 2004 BY JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG. DEVELOPED BY WINGS SIMULATIONS. PUBLISHED BY JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG, TECHNOLOGIEPARK 4A, A-8786 ROTTENMANN, AUSTRIA


Жанна Дарк
СТРАНА
ИГР
ENLIGHT
Акелла


СТРАНА
ИГР
FREAKY
FLYERS
MIDWAY

СТРАНА ИГР

«КНЯЗЬ ТЬМЫ» (SACRED) – НОВЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ТРОН DIABLO

#4 | 157

ФЕВРАЛЬ 2004